Titelthema: Napoleon: Total War • **Vorschau:** Drakensang 2 • Starcraft 2 • Risen • **Test:** Wolfenstein

10/2009

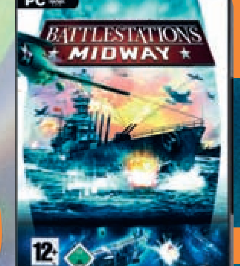
PC Games

PC Games

Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD

BATTLESTATIONS MIDWAY



Der Militär-Simulator: Mehr Infos ab Seite 6!

GRATISSPIEL RPG-Klassiker: Elder Scrolls 2: Daggerfall

VIDEOS Aion • R.U.S.E. • Risen Starcraft 2 • Resident Evil 5

MODS Crysis Wars • Quake 4 Half-Life 2 • Elder Scrolls: Oblivion



EXKLUSIV-BESUCH

NAPOLEON TOTAL WAR

Das neue Empire: Noch besser, noch taktischer!

KNALLHART GETESTET

WOLFENSTEIN

id Software schießt los: So gut ist die deutsche Version des Skandalspiels!

SELBST GESPIELT!

DRAKENSANG 2

Das Schwarze Auge: So geht die Rollenspiel-Saga weiter!

KAMPAGNE ENTHÜLLT!

STARCRAFT 2

Wir waren bei Blizzard und haben den Solo-Modus ausprobiert!



10/09 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Magier, Schurken, Redakteure

MITTWOCH | 22. Juli 2009

Noch ehe sich Mitte August die Tore der Blizzard-Hausmesse Blizzcon öffnen, wirft PC-Games-Redakteur Felix Schütz einen intensiven Blick auf die neueste Version von Starcraft 2 – und zwar nicht etwa in einem muffigen Hotelsaal irgendwo in Deutschland, sondern live und in Farbe im kalifornischen Blizzard-Hauptquartier. Die schlechte Nachricht: Das Echtzeitstrategiespiel (Vorschau ab Seite 34) kommt jetzt doch erst im nächsten Jahr auf den Markt.

FREITAG | 24. Juli 2009

Wenn Sie Empire: Total War genauso mögen wie Redakteur Robert Horn, wird Sie die aktuelle PC-Games-Titelstory (ab Seite 28) zum Empire-Nachfolger Napoleon besonders interessieren: Wir besuchen heute das Entwicklerstudio Creative Assembly, löchern die Spieldesigner und zeigen exklusive Bilder.

MONTAG | 3. August 2009

Der Countdown ist eingeläutet: Am 2. Oktober erscheint Risen, das neue Projekt der Gothic-Macher von Piranha Bytes. Umso glücklicher sind wir, dass heute die so gut wie fertige Vorschauversion eintrifft. Risen ist ein gutes Stichwort, denn die Rollenspieler in der Redaktion sind hin- und hergerissen: Dragon Age oder Risen – welches Spiel wird beim Test in der nächsten Ausgabe vorne liegen?

MITTWOCH | 5. August 2009

Fast auf den Tag genau vor einem Jahr erschien Das Schwarze Auge: Drakensang, entwickelt vom Berliner Studio Radon Labs. Über 100.000 verkaufte Exemplare und Unmengen von Preisen später stiefeln wir durch die wunderschöne Fantasy-Welt des Nachfolgers – unser Reisebericht startet auf Seite 44.

SAMSTAG | 8. August 2009

Endlich wieder Sneak Peek bei PC Games: Am heutigen Samstag laden wir vier wackere Leser in die Redaktion ein, um eine weit fortgeschrittene Version des Aufbauspiels Tropico 3 auszuprobieren. Was das Quartett an diesem Tag erlebt, lesen Sie ab Seite 66. Fans schicker Wirtschaftssimulationen dürfen sich außerdem auf Cities XL freuen, das mit famoser Grafik die Wartezeit auf einen Sim City-Nachfolger verkürzt (Seite 72, riesige Demo-Fassung auf Extended-DVD).

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

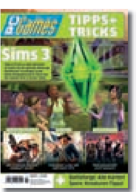


Jeden Monat geben viele Menschen alles, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Der bis an die Zähne bewaffnete Kollege auf dem Bild heißt Wolfgang Fischer und ist bei PC Games unter anderem für PC Games Extended, PC Games Premium sowie Sonderhefte verantwortlich. Im Dschungel der Abgabetermine und im Kampf gegen allzu bummelige Redakteure profitiert der ausgewiesene Rollenspielfan vor allem von seinem sonnigen Gemüt – die Plastikstreitaxt kommt daher eher selten zum Einsatz.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Spezial „Runes of Magic“
Seit 12. August im Handel – oder bequem bestellbar auf abo.pcgames.de: Das zweite Runes of Magic-Sonderheft bietet fundierte Tipps, ausführliche Guides auf über 100 Seiten und eine DVD mit exklusiven Ingame-Items. Hier kommen Einsteiger und Profis auf ihre Kosten!



PC Games Sonderheft „Tipps & Tricks“
Im Mittelpunkt dieser Sonderausgabe steht der Bestseller Sims 3: Freuen Sie sich auf nützliche Tricks und Kniffe, die Ihnen die Steuerung Ihrer Sims-Sippschaft erheblich erleichtern und noch mehr Spaß bringen. Weitere Themen: Empire: Total War, Left 4 Dead und Battleforge.

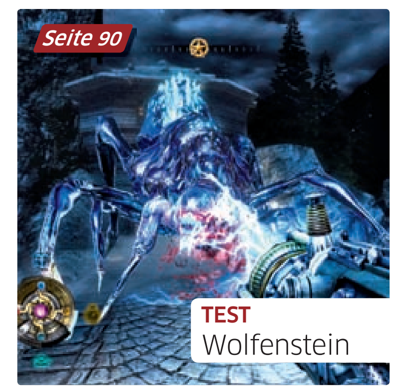
INHALT 10/09

VORSCHAU

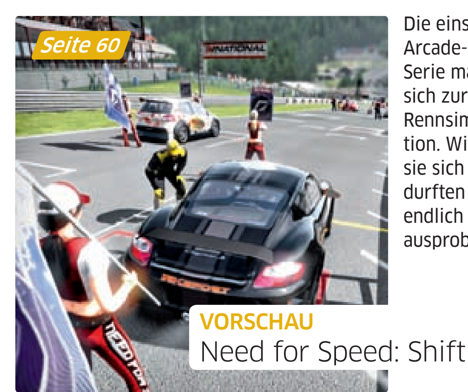
Napoleon: Total War




Noch schönere und größere Schlachten erwarten Sie im nächsten Strategie-Epos von Creative Assembly. Was **Napoleon: Total War** alles bietet, erfahren Sie in unserer ausführlichen Vorschau.



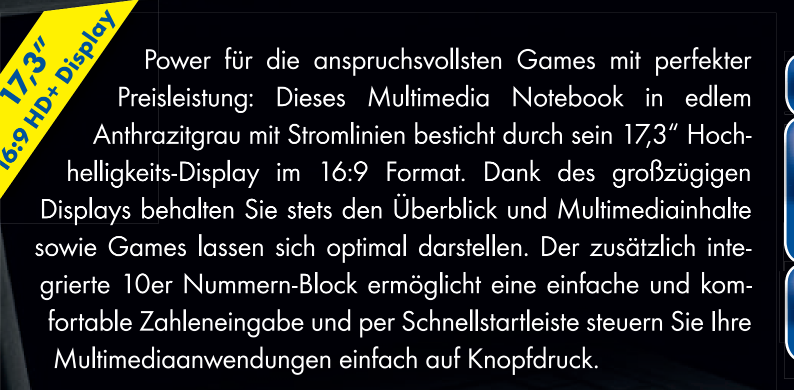
Der packend inszenierte Gruselshooter sorgt für reichlich Adrenalinschübe am Monitor. Lesen Sie in unserem Test, warum!



Die einstige Arcade-Racer-Serie mausert sich zur echten Rennsimulation. Wie gut sie sich spielt, durften wir endlich selbst ausprobieren.

▶ = Titelstory

ERSTE WAHL FÜR GAMER!



TOSHIBA

Perfekte Vollausstattung

Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 (2,53 GHz, 3 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB)

Ultraschnelle ATi Radeon Mobility HD 4650 Grafikkarte mit 1 GB DDR3 VRAM

HDMI™

intel Centrino 2 inside — Achten Sie auf Intel Inside®

799,-

Notebook inkl. Game „ANNO 1404"
(OEM Version)

Jetzt im Bundle mit diesem Notebook!



Gaming Notebook SATELLITE L550-11K – EURONICS Edition • 17,3" HD+ 16:9 TFT Display (1.600 x 900) mit LED Backlight Technologie • Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™ 2 Duo Prozessor P8700 (2,53 GHz, 3 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB) • 4 GB RAM Arbeitsspeicher • 320 GB Festplatte • ATi Radeon HD 4650 Grafikkarte mit 1 GB DDR3 VRAM • HDMI Ausgang • Super Multi DVD +-RW Brenner mit Double Layer • 4-in-1 Kartenleser • LAN, WLAN a/g/N • 3 x USB 2.0 • e-SATA Anschluss • Webcam • Tastatur mit separatem Nummernblock • Li-Ionen Akku • Microsoft Windows Vista Home Premium (Dual 32 Bit/64 Bit) • inkl. EURONICS Multimediasuite • 2 Jahre Garantie durch den Hersteller

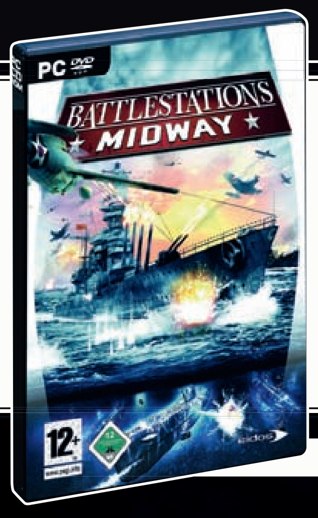
Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/erste-wahl**

Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

Über 11.000 x in Europa.

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.





Als Vollversion auf DVD: Battlestations Midway

Von: Alexander Bohnsack

Jeden Monat bietet unsere DVD kostenlosen Spielspaß aus den verschiedensten Genres.

Systemvoraussetzungen: • Windows XP/Vista • Pentium 4 2GHz • 512 MB RAM • Geforce-4-Grafikkarte • 1,2-GB-Festplattenspeicher

DIE STORY

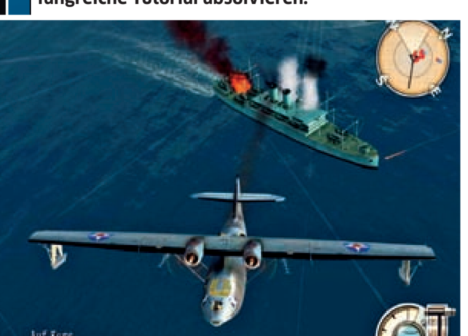
In Europa tobt der Zweite Weltkrieg, die USA verhalten sich neutral. Erst ein überraschender Angriff der Japaner ändert alles – und Sie sind mittendrin!



Nach dem japanischen Überraschungsangriff auf den amerikanischen Pazifikstützpunkt Pearl Harbor traten die USA 1941 offiziell in den Zweiten Weltkrieg ein. Zwar galt die Niederwerfung Hitler-Deutschlands als primäres militärisches Ziel, aber auch die japanischen Streitkräfte mussten im Pazifikraum – quasi dem amerikanischen Hinterhof jener Zeit – zurückgedrängt werden. Diese Aufgabe legt **Battlestations: Midway** in einer Mischung aus Strategie- und Actionspiel aus dem Hause Eidos in Ihre Hände. Sie schlüpfen in die Rolle von Henry Walker, der als einfacher Rekrut in Pearl Harbor stationiert ist. Als der überraschende Angriff losbricht, verteidigen Sie den Stützpunkt so gut wie möglich, flüchten aber letztendlich auf einem Schlachtschiff der Navy vor der Übermacht. Von diesem Zeitpunkt an gilt es, mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln gegen japanische Flugzeuge, Schiffe und U-Boote vorzugehen. Am Ende des Spiels steht im Pazifik die große Trägerschlacht an: ein Seegefecht, bei der die Kampfflugzeuge der Flugzeugträger fast allein die Gefechte austragen.

DER EINSTIEG

Damit Sie nicht unvorbereitet in die teils kniffligen Schlachten gehen, sollten Sie zunächst das umfangreiche Tutorial absolvieren.



Anschließend dürften Sie mit der Steuerung und dem Spielablauf in **Battlestations** gut vertraut sein. Auf einer strategischen Karte befehligen Sie über 60 authentische Vehikel aus dem Pazifik-Krieg – vom Kanonenboot bis zum Schlachtschiff. Von Flugzeugträgern und Flugfeldern aus schicken Sie Bomber oder Jäger in den Kampf. Einheit wählen, Wegpunkt setzen oder Gegner anvisieren – fertig! Der Clou dabei: Per Tastendruck klemmen Sie sich hinters Steuer und haben den Finger selbst am Abzug, wenn Ihr Schlachtschiff einen Zerstörer versenkt, Ihr Bomber einem japanischen Träger Torpedos in die Flanke jagt oder Ihr Jäger feindliche Flugzeuge in Stücke schießt. Über 100 Einheiten wuseln auf und über epische Schlachtfelder – und Sie kämpfen mittendrin.

DIE AUFGABEN

Während Sie zu Beginn der historischen Geschichte lediglich ein Patrouillenboot steuern, befehligen Sie im weiteren Verlauf immer größere – und immer mehr – Einheiten.

So wird im Laufe des Spiels vor allem Ihr taktisches Geschick gefordert. Neben der Kampagne erwarten Sie zwölf Einzelmissionen, bei denen Sie als japanischer Pilot, U-Boot- oder Schiffskapitän gegen die US Navy antreten. Diese Einsätze unterscheiden sich vom Aufbau her: Mal verteidigen Sie einen Inselstützpunkt gegen Flugzeuge, mal führen Sie eine kleine Flotte durch feindliches Territorium. Das Balancing der vielen verschiedenen Einheiten ist tadellos: Jedes Vehikel hat seine eigenen Vor- und Nachteile, die es überlegt einzusetzen gilt.



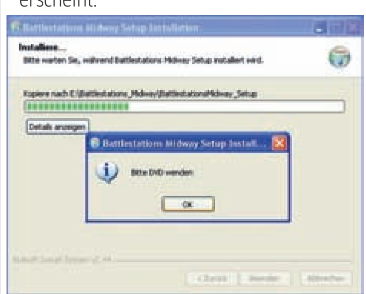
INSTALLATION

Die Installation unserer Vollversion Battlestations Midway ist nicht ganz unkompliziert. Deshalb begleiten wir Sie Schritt für Schritt durch die grauen Fensterlein, damit Sie anschließend unbeschwert loslegen können.

Bitte beachten Sie unsere Hinweise, sonst steht Ihnen **Battlestations Midway** nicht in vollem Funktionsumfang zur Verfügung. Die Installation kann bis zu 30 Minuten in Anspruch nehmen. Außerdem können Patches aus dem Internet die Version beschädigen. Verzichten Sie daher auf solche Updates!

Installationsanleitung

- Wählen Sie die **Battlestations Midway**-Installation aus dem PC-Games-Menü aus.
- Das Menü schließt sich automatisch (falls das nicht passiert, schließen Sie das Menü manuell).
- Wählen Sie das Verzeichnis, in dem **Battlestations Midway** installiert werden soll.
- Die Setup-Dateien werden kopiert.
- Warten Sie, bis die Meldung „DVD wenden" erscheint.



- Wenden Sie die DVD und legen Sie sie erneut ins Laufwerk.
- Falls Sie Autostart aktiviert haben, schließen Sie das PC-Games-Menü.
- Sobald alle Dateien kopiert wurden, beginnt die eigentliche Installation.
- Unbedingt „Vollständige Installation" ausgewählt lassen!



- Haben Sie Geduld, Sie haben es fast geschafft.
- Bei Bedarf Direct X installieren


"Section 8 hat auf jeden Fall viel Potenzial zum Mehrspieler-Hit."
spieletester.com
"Das Spielkonzept überzeugt völlig"
gamefocus.eu
"Section 8 könnte sich online zu einem echten Hit entwickeln"
4players.de
"Der potenzielle Multiplayerhit!"
xboxaktuell.de
SECTION 8™
joinsection8.com
Werde Teil der härtesten Eliteeinheit der Galaxie. Du kennst keine Furcht. Du liebst deinen Job. Du bist vollkommen verrückt.
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
im Exklusivvertrieb von
TopWare ENTERTAINMENT
TIMEGATE
SOUTHPEAK GAMES
Copyright © 2005-2009 TimeGate Studios, Inc. Section 8, TimeGate, and the TimeGate logo are trademarks or registered trademarks of TimeGate Studios, Inc. in the United States and elsewhere. Published by SouthPeak Interactive, LLC. SouthPeak Interactive, the SouthPeak Interactive logo and all other SouthPeak Interactive product or service names are registered trademarks, or trademarks of, or licensed to, SouthPeak Interactive LLC in the USA and other countries. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.



Nur für PC-Games-Leser: Battlefield-Heroes-Bonuscodes!

Von: Christoph Schuster

PC Games rüstet auf: Wir schenken Ihnen eine exklusive Battlefield-Heldenrüstung! Und so funktioniert's:

Systemvoraussetzungen: • Windows 2000/XP • Pentium 4/AMD GHz • 512 MB RAM (1 GB RAM unter Vista) • 1 GB Festplattenspeicher

PC ACTION KAMPF DER GIGANTEN

Der 5,50-Euro-Geschenkcode aus der vergangenen Ausgabe stellte erst den Anfang dar. Während der kommenden Monate enthält jede PC Games weitere Gutschein-Codes für Battlefield Heroes.

Mit diesen schalten Sie allerdings nicht etwa Bares frei, sondern die exklusive PC-Games-Heldenrüstung, die Sie rechter Hand sehen. Pro Ausgabe stellen wir Ihnen zwei neue Rüstungsteile zur Verfügung, um das achtteilige Set zu komplettieren. Parallel zur PC-Games-Aktion verschenkt auch unser schwarzhumoriges Schwestermagazin PC ACTION Gutschein-Codes. Während das PC-Games-Set mit dem klangvollen Namen „Rippin Rocket" ausschließlich Anhängern der Royals-Fraktion zur Verfügung steht, statten die Kollegen der PC ACTION das Nationals-Team aus. Wenn Sie sich nun spontan in die Rüstungen verliebt haben, schlagen Sie in den kommenden Monaten unbedingt zu. Denn die Pakete gibt es nicht im Heroes-Shop, sondern bis mindestens April 2010 deutschland-exklusiv nur bei uns.

1

2

3

4

◀ **EINLOGGEN** | Erstellen Sie kostenlos einen Account unter www.battlefieldheroes.com und loggen Sie sich ein. Anschließend wählen Sie in der Menüleiste unter „Store" den Button „Redeem Code".

▶ **WOHER KOMMT DER CODE?** | Legen Sie die DVD der aktuellen Ausgabe ins Laufwerk und klicken Sie dort im Menüpunkt „Exklusiv" auf den Start-Button. Anschließend öffnet sich Ihr Browser mit der PC-Games-Webseite. Die erschienene Meldung enthält weitere Hinweise und einen orangenen Link am Ende des Textes. Folgen Sie diesem.

5

▲ **CODE ANFORDERN** | Haben Sie auf den Link aus Schritt 4 geklickt, erscheint das oben stehende Fenster. Betätigen Sie dort den Button, auf dem „Code anfordern" steht. In der Folge erhalten Sie den Code per E-Mail. Sie müssen allerdings ein registriertes Mitglied der kostenlosen PC-Games-Community sein. Siehe nächster Schritt.

▶ **ZWEI MÖGLICHKEITEN** | 1. Sie besitzen bereits einen PC-Games-Account. Loggen Sie sich einfach ein und schon bekommen Sie den Code zugesandt. 2. Noch nicht dabei? Einfach kostenlos unter www.pcgames.de registrieren, indem Sie auf den „Registrieren"-Button im linken oberen Eck drücken. Anschließend empfangen Sie per E-Mail den Geschenkcode.

6

Battlefield Heroes-Keys

Hallo PCG_Vader,

der Zugangsschlüssel wurde so eben an Ihre Email-Adresse verschickt.

Viel Spaß beim Zocken mit Battlefield Heroes!

Ihr PC Games-Team

7

Battlefield Heroes: Dein Rippin Rocket Kostüm-Code

Lieber PC Games Leser,

anbei erhalten Sie den Code für Ihre Helden-Ausrüstung.

2222-SMJL-63RH-L3KP

Wie Sie den Code verwenden, erfahren Sie in dieser Meldung.

Viel Spaß damit wünscht Ihnen,
Ihre PC Games Redaktion

8

9

10

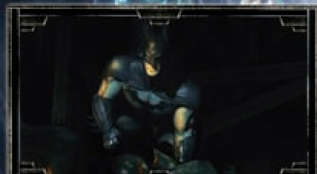
◀ **EINLÖSEN** | Tippen Sie den erhaltenen Code in die entsprechende weiße Zeile und bestätigen Sie mit einem Klick auf „Redeem Code". Im anschließenden Fenster wählen Sie, welcher Ihrer Helden in den Genuss der neuen Gegenstände kommt. Fertig!

▶ **LOSLEGEN** | Starten Sie nun nur noch **Battlefield Heroes** mit einem Druck auf den „Play Now!"-Knopf, wählen Sie den zuvor begünstigten Helden an und los geht's. PC Games wünscht viel Vergnügen!



WILLKOMMEN IM IRRENHAUS





BEWEGE DICH UNERKANNT IM SCHATTEN UND VERBREITE ANGST UND SCHRECKEN UNTER DEINEN FEINDEN.



NUTZE BATMANS DETEKTIVISCHE FÄHIGKEITEN UND DIE NEUESTEN TECHNIKEN DER FORENSIK, UM SPUREN UND INDIZIEN ZU SAMMELN.

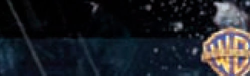


ENTFESSELE ZERSTÖRERISCHE KOMBOS MIT DEM NEUARTIGEN FREEFLOW™ KAMPF SYSTEM.



STELLE DICH GOTHAMS BERÜCHTIGTEN VERBRECHERN, INKLUSIVE THE JOKER, HARLEY QUINN, POISON IVY UND KILLER CROC.





PlayStation Network

Games for Windows LIVE

XBOX 360 XBOX LIVE



rocksteady



www.BatmanArkhamAsylum.com

3x PC Games testen

+ SUPER-PRÄMIE FÜR NUR € 11,-



PC Games Extra Anno 1404
(Prämien-Nr.: 290902)

oder



PC Games Tipps & Tricks 01/09
(Prämien-Nr.: 350901)



oder

M-Charger M.100
in Schwarz (Prämien-Nr.: 003348)
oder Silber (Prämien-Nr.: 003347)

Akku leer? Der M-Charger hilft! Mit einer handelsüblichen AA-Batterie lädt der kleine Helfer Ihr Handy oder Ihren MP3-Player wieder auf. Adapter für die Handymarken Motorola, Nokia, Sony Ericsson und Samsung sowie ein Adapter für Mini-USB liegen dem M-Charger bei. Mit der Notbetankung über den M-Charger hält der Handy-Akku in der Regel für zwei Gesprächsstunden.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de

❒ Ja, ich möchte das Miniabo der **PC Games**.

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 11,-!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum   Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ■ **PC Games Extra Anno 1404** (Prämien-Nr. 290902)
- ■ **PC Games Tipps & Tricks** (Prämien-Nr. 350901)
- ■ **M-Charger M.100 schwarz** (Prämien-Nr. 003348)
- ■ **M-Charger M.100 silber** (Prämien-Nr. 003347)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

PG MI 32

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

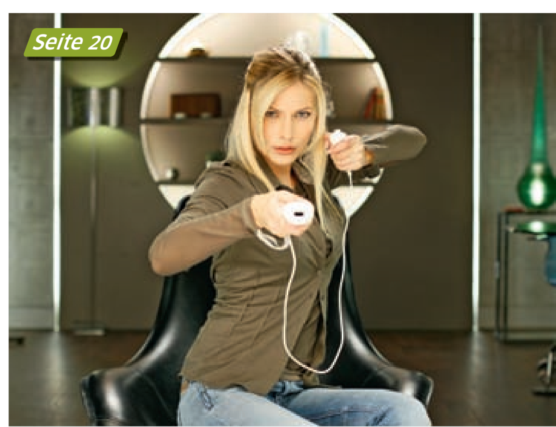
Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



10/09 MAGAZIN

TOP-THEMEN

REPORT
YOUMOVE


Seite 20

UTOPIE? | Youmove versucht, das Nintendo-Wii-Gefühl auf den PC zu übertragen. So sollen sich auch Spiele am heimischen Rechner ohne Tastatur steuern lassen. Ein frommer Wunsch?

MODS & MAPS
DAS BESTE FÜR DOOM 3


Seite 126

GRUSELIG | **Doom 3** gehört noch heute zu den besten Grusel-Shootern überhaupt. Auch Modder werkeln fleißig weiter an Nachschub.


Seite 22

REPORT
EA – MARKEN FÜR MILLIONEN

LIZENZRECHT | In letzter Zeit gibt es Anzeichen dafür, dass EA aus alten Marken wieder neue Spiele machen will. Wir informieren!


Petra Fröhlich

„PC im Westentaschenformat: Wird Apples iPhone zur Retro-Maschine?“

4,5 von 5 möglichen Sternen hat **The Secret of Monkey Island: Special Edition** abgeräumt – und das bei fast 700 Bewertungen. Ein Spitzenwert für das wirklich gelungene iPhone-Remake des Lucasfilm-Adventures. Außerdem extrem gefragt im Appstore: das Westentaschen-**Doom Ressurrection**, **Civilization Revolution** und eine schöne 1:1-Umsetzung des 90er-Jahre-Flipper-Klassikers **Pinball Fantasies**. Es scheint so, als mausere sich das Apple-Handy allmählich zur Abspielstation für abgehalfterte Klassiker. Was kommt als Nächstes auf den Schirm? **Command & Conquer**? **Tomb Raider**? **Half-Life**? **Bundesliga Manager Professional**? **Rebel Assault**? **Grand Theft Auto 3**? **Day of the Tentacle**? Der Erfolg von **Monkey Island** belegt jedenfalls, dass sich viele Spielefans nach Kindheitserinnerungen auf 480 x 320 Bildpunkten sehnen. Guten Spielideen kann eben auch der Zahn der Zeit nichts anhaben. Und natürlich hat auch Blizzard das iPhone bereits entdeckt: Mit der Arsenal-App können **World of Warcraft**-Spieler unterwegs ihren Charakter verwalten.

HORN DES MONATS*
SEBASTIAN STANGE



Kollege Stange trägt ab sofort bei der Arbeit eine Hornbrille, denn seine Augen scheinen langsam zu schwächeln. Schließlich behauptete er in der letzten Ausgabe, die Screenshots zu Splash Damages Squad-Shooter seien mit Photoshop bearbeitet worden. Sie sehen zwar in der Tat deutlich besser als das gezeigte Gameplay aus, stammen jedoch direkt aus der Engine des Spiels.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“





Sebastians Kommentar:

Ja, hier habe ich mich vertan. Die **BRINK**-Screenshots sahen auf den ersten Blick viel zu gut aus. Doch das war nicht der Grund für meine Anklage, vielmehr machten mich die beiden abgebildeten Bilder stutzig. Zweimal dieselbe Szene, nur mit anderen Charakteren? Und alles wirkt so sauber und glatt? Und schon urteilte ich – leider etwas vorschnell.

Der CEO von Splash Damage, Paul Wegdwood, erklärt dazu Folgendes: „Seit der Gründung unseres Studios verachten wir gefälschte Screenshots und bearbeiten unsere daher nicht nachträglich. Außerdem zeigen unsere Bilder nur Texturen, Effekte, Modelle und Animationen, die auch in der Version enthalten sind, aus der die Bilder stammen. Wir können jederzeit zum Schauplatz eines Screenshots zurückkehren und ihn um die neusten Entwürfe ergänzen. Unsere Designer wären sauer, wenn sie ihre Fortschritte nicht zeigen könnten. Also stammen all unsere Screenshots aus dem Spiel – einfach weil wir ganze Screenshot-Szenen abspeichern können.“

Aha, so ist das also! Solche Einblicke in die Herkunft von Entwickler-Screenshots bekommt man nicht oft. Für meinen Vorwurf entschuldige ich mich. Doch ich stehe dazu, Sie auf den Unterschied zwischen dem, was ich sah, und dem, was die Bilder zeigten, hinzuweisen. Doch keine Sorge: **BRINK** ist beileibe kein hässliches Spiel, es wirkte nur nicht ganz so spektakulär, wie die Shots aus der Engine mit ihren tollen Kamerawinkeln vermuten lassen. Da fällt mir ein: Wieso veröffentlicht kaum ein Entwickler Vorabbilder aus der Perspektive der Spiel-Kamera?

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
2	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
3	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
4	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
6	Civilization 4	2K Games	Test in 01/06	Wertung: 90
7	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
8	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
9	Anno 1404	Ubisoft	Test in 08/09	Wertung: 91
10	Far Cry 2	Ubisoft	Test in 12/08	Wertung: 89

ÜBERRASCHUNG | **Civilization 4** schafft es nach längerer Abwesenheit mal wieder in die Chartliste unserer Leser.

WARCRAFT

Sam Raimi dreht Warcraft-Film

Dass es einen **Warcraft**-Kinofilm geben soll, war bereits bekannt. Ebenso hatte man bereits verkündet, dass Blizzard zu diesem Zweck mit der Filmschmiede Legendary Pictures zusammenarbeitet. Am 22. Juli 2009 verkündete Blizzard endlich auch, wer für den Streifen auf dem begehrten Regiestuhl sitzen wird: Kein Geringerer als Sam Raimi (**Spider-Man**) übernimmt die Umsetzung des beliebten **Warcraft**-Universums. Als Produzenten sind nicht nur Filmspezialisten wie Charles Roven (**The Dark Knight**), sondern natürlich Blizzard selbst beteiligt, so etwa Chris Metzen, Senior Vice President of Creative Development. Alle Seiten betonen, der Film werde in enger Zusammenarbeit mit Blizzard und den Machern der Spiele entstehen. **Warcraft** befindet sich nun in der Vorproduktionsphase. ❑

Info: www.blizzard.com

WER IST SAM RAIMI?

Der US-Regisseur ist vor allem für seine Gruselstreifen bekannt. Dennoch ist die Spider-Man-Reihe sein bislang größter finanzieller Erfolg.

- **Drag Me to Hell** (2009)
- **Spider-Man 3** (2007)
- **Spider-Man 2** (2004)
- **Spider-Man** (2002)
- **The Gift** (2000)
- **Ein einfacher Plan** (1998)
- **Schneller als der Tod** (1995)
- **Armee der Finsternis** (1992)
- **Tanz der Teufel 2** (1987)
- **Tanz der Teufel** (1981)

Fotoquelle: Universal Pictures

▲ **TALENTIERT** | Die extrem erfolgreiche **Spider-Man**-Trilogie zählt zu Raimis größten Erfolgen. Übrigens: Auch Uwe Boll hatte Interesse an dem Regieposten – Blizzard lehnte entsetzt ab.

▶ **UMSETZUNG** | Blizzard-Spiele sind auch für ihre brillanten Render-Videos bekannt. Trotzdem wird der **Warcraft**-Kinofilm mit realen Schauspielern gedreht.

CRYTEK

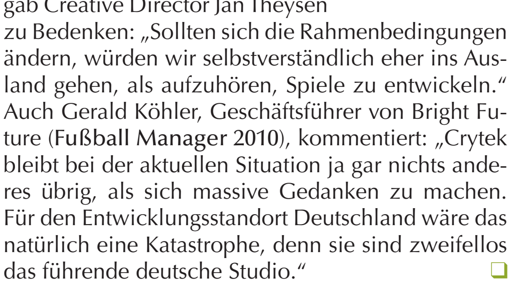
Crysis-Entwickler droht mit Auswanderung



ACTION PUR | Der in Deutschland entwickelte Shooter **Crysis** erhielt weltweit höchste Auszeichnungen.

In Zeiten des Wahlkampfes scheint sich die berüchtigte „Killerspiele"-Diskussion weiter zuzuspitzen: Wiederholt forderten mehrere deutsche Politiker ein Herstellungsverbot gewalthaltiger Computer- und Videospiele. Dies hat Cevat Yerli, Präsident und Vorstandsvorsitzender des deutschen Entwickler-Studios Crytek (**Crysis**), zu einer Stellungnahme veranlasst. So teilte er unserer Redaktion mit: „Ein Verbot von Action-Spielen in Deutschland wäre besorgniserregend, weil das bedeuten würde, dass wir als Spieleentwickler hier nicht arbeiten könnten. Wenn die Kreativschaffenden in Deutschland sich nicht an einem der bedeutendsten und zukunftsträchtigsten Kulturmedien beteiligen könnten, hieße das nichts anderes, als dass wir gezwungen wären, ins Ausland abzuwandern." Yerli weiter: „Es besteht die Gefahr, dass die deutschen Talente wegen der aktuellen politischen Diskussion ihres gebührenden Platzes in der internationalen Spieleentwicklerlandschaft beraubt werden. Gleichzeitig würden den deutschen Konsumenten Werke der Unterhaltungskultur vorenthalten, die überall in der Welt als unbedenklich und unterhaltsam angesehen werden."





CEVAT YERLI | Der Crytek-Präsident droht, Deutschland den Rücken zu kehren.

Ins gleiche Horn wie das Frankfurter Studio bläst auch der Bremer Entwickler King Art (**The Book of Unwritten Tales**). So gab Creative Director Jan Theysen zu Bedenken: „Sollten sich die Rahmenbedingungen ändern, würden wir selbstverständlich eher ins Ausland gehen, als aufzuhören, Spiele zu entwickeln." Auch Gerald Köhler, Geschäftsführer von Bright Future (**Fußball Manager 2010**), kommentiert: „Crytek bleibt bei der aktuellen Situation ja gar nichts anderes übrig, als sich massive Gedanken zu machen. Für den Entwicklungsstandort Deutschland wäre das natürlich eine Katastrophe, denn sie sind zweifellos das führende deutsche Studio." ❑

Info: www.pcgames.de



PC GAMES LESER-CHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
2	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
3	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
4	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
6	Civilization 4	2K Games	Test in 01/06	Wertung: 90
7	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
8	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
9	Anno 1404	Ubisoft	Test in 08/09	Wertung: 91
10	Far Cry 2	Ubisoft	Test in 12/08	Wertung: 89

ÜBERRASCHUNG | **Civilization 4** schafft es nach längerer Abwesenheit mal wieder in die Chartliste unserer Leser.

WARCRAFT

Sam Raimi dreht Warcraft-Film

Dass es einen **Warcraft**-Kinofilm geben soll, war bereits bekannt. Ebenso hatte man bereits verkündet, dass Blizzard zu diesem Zweck mit der Filmschmiede Legendary Pictures zusammenarbeitet. Am 22. Juli 2009 verkündete Blizzard endlich auch, wer für den Streifen auf dem begehrten Regiestuhl sitzen wird: Kein Geringerer als Sam Raimi (**Spider-Man**) übernimmt die Umsetzung des beliebten **Warcraft**-Universums. Als Produzenten sind nicht nur Filmspezialisten wie Charles Roven (**The Dark Knight**), sondern natürlich auch Blizzard selbst beteiligt, so etwa Chris Metzen, Senior Vice President of Creative Development. Alle Seiten betonen, der Film werde in enger Zusammenarbeit mit Blizzard und den Machern der Spiele entstehen. **Warcraft** befindet sich nun in der Vorproduktionsphase. ❑

Info: www.blizzard.com

WER IST SAM RAIMI?

Der US-Regisseur ist vor allem für seine Gruselstreifen bekannt. Dennoch ist die Spider-Man-Reihe sein bislang größter finanzieller Erfolg.

- **Drag Me to Hell** (2009)
- **Spider-Man 3** (2007)
- **Spider-Man 2** (2004)
- **Spider-Man** (2002)
- **The Gift** (2000)
- **Ein einfacher Plan** (1998)
- **Schneller als der Tod** (1995)
- **Armee der Finsternis** (1992)
- **Tanz der Teufel 2** (1987)
- **Tanz der Teufel** (1981)

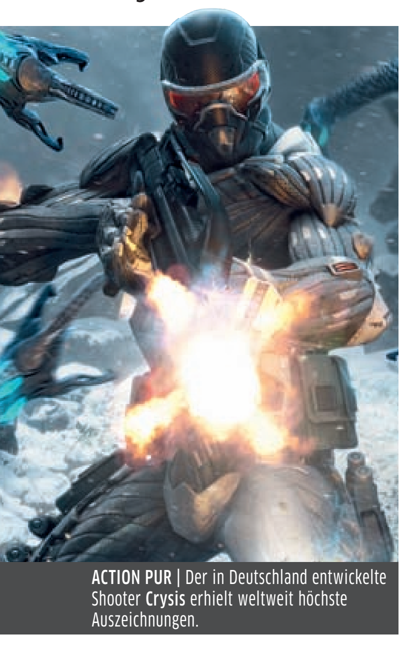
Fotoquelle: Universal Pictures

▲ **TALENTIERT** | Die extrem erfolgreiche **Spider-Man**-Trilogie zählt zu Raimis größten Erfolgen. Übrigens: Auch Uwe Boll hatte Interesse an dem Regieposten – Blizzard lehnte entsetzt ab.

▶ **UMSETZUNG** | Blizzard-Spiele sind auch für ihre brillanten Render-Videos bekannt. Trotzdem wird der **Warcraft**-Kinofilm mit realen Schauspielern gedreht.

CRYTEK

Crysis-Entwickler droht mit Auswanderung



ACTION PUR | Der in Deutschland entwickelte Shooter **Crysis** erhielt weltweit höchste Auszeichnungen.

In Zeiten des Wahlkampfes scheint sich die berüchtigte „Killerspiele"-Diskussion weiter zuzuspitzen: Wiederholt forderten mehrere deutsche Politiker ein Herstellungsverbot gewalthaltiger Computer- und Videospiele. Dies hat Cevat Yerli, Präsident und Vorstandsvorsitzender des deutschen Entwickler-Studios Crytek (**Crysis**), zu einer Stellungnahme veranlasst. So teilte er unserer Redaktion mit: „Ein Verbot von Action-Spielen in Deutschland wäre besorgniserregend, weil das bedeuten würde, dass wir als Spieleentwickler hier nicht arbeiten könnten. Wenn die Kreativschaffenden in Deutschland sich nicht an einem der bedeutendsten und zukunftsträchtigsten Kulturmedien beteiligen könnten, hieße das nichts anderes, als dass wir gezwungen wären, ins Ausland abzuwandern." Yerli weiter: „Es besteht die Gefahr, dass die deutschen Talente wegen der aktuellen politischen Diskussion ihres gebührenden Platzes in der internationalen Spieleentwicklerlandschaft beraubt werden. Gleichzeitig würden den deutschen Konsumenten Werke der Unterhaltungskultur vorenthalten, die überall in der Welt als unbedenklich und unterhaltsam angesehen werden."



CEVAT YERLI | Der Crytek-Präsident droht, Deutschland den Rücken zu kehren.

Ins gleiche Horn wie das Frankfurter Studio bläst auch der Bremer Entwickler King Art (**The Book of Unwritten Tales**). So gab Creative Director Jan Theysen zu Bedenken: „Sollten sich die Rahmenbedingungen ändern, würden wir selbstverständlich eher ins Ausland gehen, als aufzuhören, Spiele zu entwickeln." Auch Gerald Köhler, Geschäftsführer von Bright Future (**Fußball Manager 2010**), kommentiert: „Crytek bleibt bei der aktuellen Situation ja gar nichts anderes übrig, als sich massive Gedanken zu machen. Für den Entwicklungsstandort Deutschland wäre das natürlich eine Katastrophe, denn sie sind zweifellos das führende deutsche Studio." ❑

Info: www.pcgames.de

PC GAMES LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

1	World of Warcraft			
	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94	
2	Call of Duty 4: Modern Warfare			
	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92	
3	Runes of Magic			
	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80	
4	Battlefield 2			
	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91	
5	Der Herr der Ringe Online			
	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 87	
6	Counter-Strike Source			
	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92	
7	Battleforge			
	Electronic Arts	Test in 06/09	Wertung: 88	
8	Call of Duty 5: World at War			
	Activision	Test in 01/09	Wertung: 87	
9	Team Fortress 2			
	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84	
10	Empire: Total War			
	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90	



GUTE ENTSCHEIDUNG? | Der Schritt, **Battleforge** ins Free-to-play-Programm aufzunehmen, scheint sich gelohnt zu haben.

JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

Pandora, wir kommen!



NICHT VON DIESER WELT | Der Alien-Planet Pandora wirkt auch im Spiel herrlich fremdartig.

James Camerons erster Film seit **Titanic** heißt **Avatar**. Das Sci-Fi-Spektakel spielt auf dem exotischen Planeten Pandora, den ein Raumfahrtkonzern erobern will. Wir durften das obligatorische Spiel zum Film bei Ubisoft antesten und sind überrascht: Hier erwartet Sie keine hastig programmierte Versoftung, sondern ein grundsolider Actiontitel mit interessanten Ideen! Sie wählen beispielsweise, ob Sie das Abenteuer als menschlicher Soldat oder eingeborener Na'vi bestehen wollen – letztere sind katzenartige Humanoide mit blauer Haut und schlappen drei Metern Körpergröße. Die **Far Cry** 2-Engine sorgt dazu für tolle Optik. Mehr Infos gibt's auf pcgames.de! ❑

Info: www.pcgames.de

DIE SIMS 3: REISEABENTEUER

Machen Sie doch mal Ferien!



Wie man es von der **Sims**-Reihe gewohnt ist, lässt das erste Add-on für die Lebenssimulation nicht lange auf sich warten: Am 19. November 2009 veröffentlicht Electronic Arts die erste Erweiterung **Die Sims 3: Reiseabenteuer**. Ihre virtuellen Menschlein unternehmen dann Ausflüge in entfernte Länder wie Frankreich, Ägypten und China. Dort erkunden sie Sehenswürdigkeiten, lernen Einheimische kennen oder eignen sich besondere kulturelle Bräuche an. Besonders abenteuerlustige Sims begeben sich außerdem auf Schatzsuche. Ebenfalls im Kaufpreis enthalten sind 1.000 sogenannte SimPoints, die Sie online im **Die Sims** 3-Store für weitere Inhalte ausgeben können. ❑

Info: www.diesims3.de

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

PC-Version kommt!

Ob **Fable** 2 oder **Halo** 3 – nach wie vor gibt es einige Publisher, die sich standhaft weigern, ihre Konsolen-Hits auch für den PC umzusetzen. Immerhin: Lucas Arts hat diesen Denkfehler eingesehen und lässt endlich eine Umsetzung von seinem Action-Titel **Star Wars: The Force Unleashed** entwickeln. Die erweiterte **Ultimate Sith Edition** bietet neben dem Hauptspiel, das die Geschichte von Darth Vaders mächtigem Geheimschüler erzählt, ein zusätzliches „Was wäre wenn"-Szenario: Darin laufen Sie zahlreichen alten Bekannten über den Weg, darunter Luke Skywalker, Boba Fett und Obi-Wan Kenobi. Zwar kann der Titel spielerisch nicht mit der Action-Elite mithalten, doch die feine Präsentation samt minutenlanger Zwischensequenzen sowie der unverbrauchte Hauptcharakter machen das Spiel zu einem Muss für **Star Wars**-Fans. Diesen Herbst soll **The Force Unleashed** in den Läden stehen, ein gutes Jahr nach den Konsolenversionen. PC Games findet: Besser spät als gar nicht! ❑

Info: www.theforceunleashed.com



RASANT | Die Daueraction ist dank schöner Physik-Effekte klasse inszeniert.

FRISCHE KLAMOTTEN | Starkiller, Vaders Schüler, bekommt für die Ultimate Sith Edition ein neues, noch dunkleres Aussehen verpasst.

FÜR FANS | Kreaturen, Planeten, Charaktere - das Spiel bietet massig **Star Wars**-Atmosphäre.

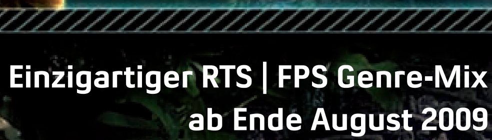
RAVEN SQUAD

DER TOD IST STÄNDIGER GEFÄHRTE...

NEUE SPIELERFAHRUNG: EIN TAKTISCHER EGO-SHOOTER IM DSCHUNGEL DES AMAZONAS!

411mania.com E3 BEST OF 2009

BEST OF E3 2009



www.ravensquad.com



im Exklusivvertrieb von











SPIELE UND TERMINE 10/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens vs. Predator	Ego-Shooter	Sega	Frühling 2010	07/09	●	●	●
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	Oktober 2009	07/08, 02/09, 09/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	1. Quartal 2010	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	17. November 2009	06/09, 07/09	●	●	●
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	28. September 2009	12/08, 04/09, 06/09	●	●	●
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Ende 2009	06/09	●	●	–
Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	1. Quartal 2010	05/09	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08, 09/09	●	●	●
Brink	Ego-Shooter	Bethesda	Frühjahr 2010	08/09, 09/09	●	●	●
Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision	10. November 2009	07/09	●	●	●
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	Dezember 2009	–	●	●	–
Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2010	09/09, 10/09	●	–	●
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	Nicht bekannt	02/09	●	–	–
Dead Rising 2	Action-Adventure	Capcom	2009	05/09	●	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	6. November 2009	09/08, 02/09, 09/09	●	●	●
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp	2010	06/09, 10/09	●	–	–
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action	Atari	Herbst 2009	02/08, 08/08, 05/09	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	4. Quartal 2009	01/09, 09/09	●	–	●
Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09	●	●	–
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2010	04/08, 04/09, 09/09	●	●	●
Left 4 Dead 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	November 2009	08/09	●	●	–
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2010	11/07, 04/09, 07/09	●	●	●
Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	Winter 2009	09/09	●	–	–
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Napoleon: Total War	Strategie	Sega	Februar 2010	10/09	–	–	–
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Oktober 2009	12/07, 05/09, 09/09	●	●	●
Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	09/09	●	●	–
Resident Evil 5	Action-Adventure	Capcom	18. September 2009	03/09, 10/09	●	●	●
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	2. Oktober 2009	09/08, 02/09, 04/09, 05/09, 06/09, 10/09	●	●	●
Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	2009	04/09	●	–	–
Singularity	Ego-Shooter	Activision	1. Quartal 2010	04/09	●	●	–
Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	Herbst 2009	08/07, 08/09	●	●	●
Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09	●	●	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	1. Quartal 2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09, 08/09	●	●	●
Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	2010	–	●	●	–
Tropico 3	Aufbau-Strategie	Kalypso	September 2009	02/09, 10/09	●	–	●
Venetica	Rollenspiel	dtp	September 2009	09/08,02/09, 05/09	●	●	●

DEPONIA

Spaß im Dreck!

Daedalic, die klugen Köpfe hinter Titeln wie **Edna bricht aus** und **The Whispered World**, kündigen ein neues Point&Click-Adventure an. In **Deponia** schlüpfen Sie in die Haut des übellaunigen Sonderlings Rufus, der auf dem titelgebenden Müllplaneten haust. Sein Lebenstraum: Er möchte hinauf in die schwebenden Städte. Dieses Ziel rückt in greifbare Nähe, als die junge Goal eines Tages vom Himmel fällt. Dummerweise verkomplizieren Doppelgänger, ein Suchtrupp und defekte Hirn-Implantate die Flucht, was der Komödie ordentlich Tempo verleiht . ❑

Info: www.pcgames.de



COMICHAFT | Die schön gezeichnete 2D-Grafik erinnert etwas an den Stil von Daedalics beliebtem **Edna bricht aus**.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

Vieh gewinnt!

King Art setzt sein preisgekröntes Comedy-Adventure **The Book of Unwritten Tales** fort: Das Spiel mit dem Untertitel **Die Vieh Chroniken** erzählt die Vorgeschichte zum witzigen ersten Teil. Jan Theysen, Gründer und Geschäftsführer des Studios, erklärt: „Das Vieh hat sich unter vielen starken Charakteren zum heimlichen Star des Erstlingswerks entwickelt. Dem Wunsch, dass das Vieh mehr in den Vordergrund der Geschichte rücken sollte, haben wir gerne entsprochen und geben ihm im neuen Kapitel eine Hauptrolle." Das Spiel beleuchtet, wie sich das Vieh und der Abenteurer Nate kennengelernt haben und wie sie das Schicksal zu Freunden machte. Es beginnt in den schneebedeckten Nordlanden – inklusive irrwitziger Pinguine, einer verrückten Umweltschützerin und eines noch verrückteren Yetis. Adventure-Fans merken sich das erste Quartal 2010 unbedingt vor! ❑

Info: www.book-of-unwritten-tales.de



A STAR IS BORN | Das niedliche lila gezottelte Vieh (Mitte) ist der Liebling vieler Adventure-Fans. Und das, obwohl es sich nur über ulkige Gluckslaute verständigt!

HELLION

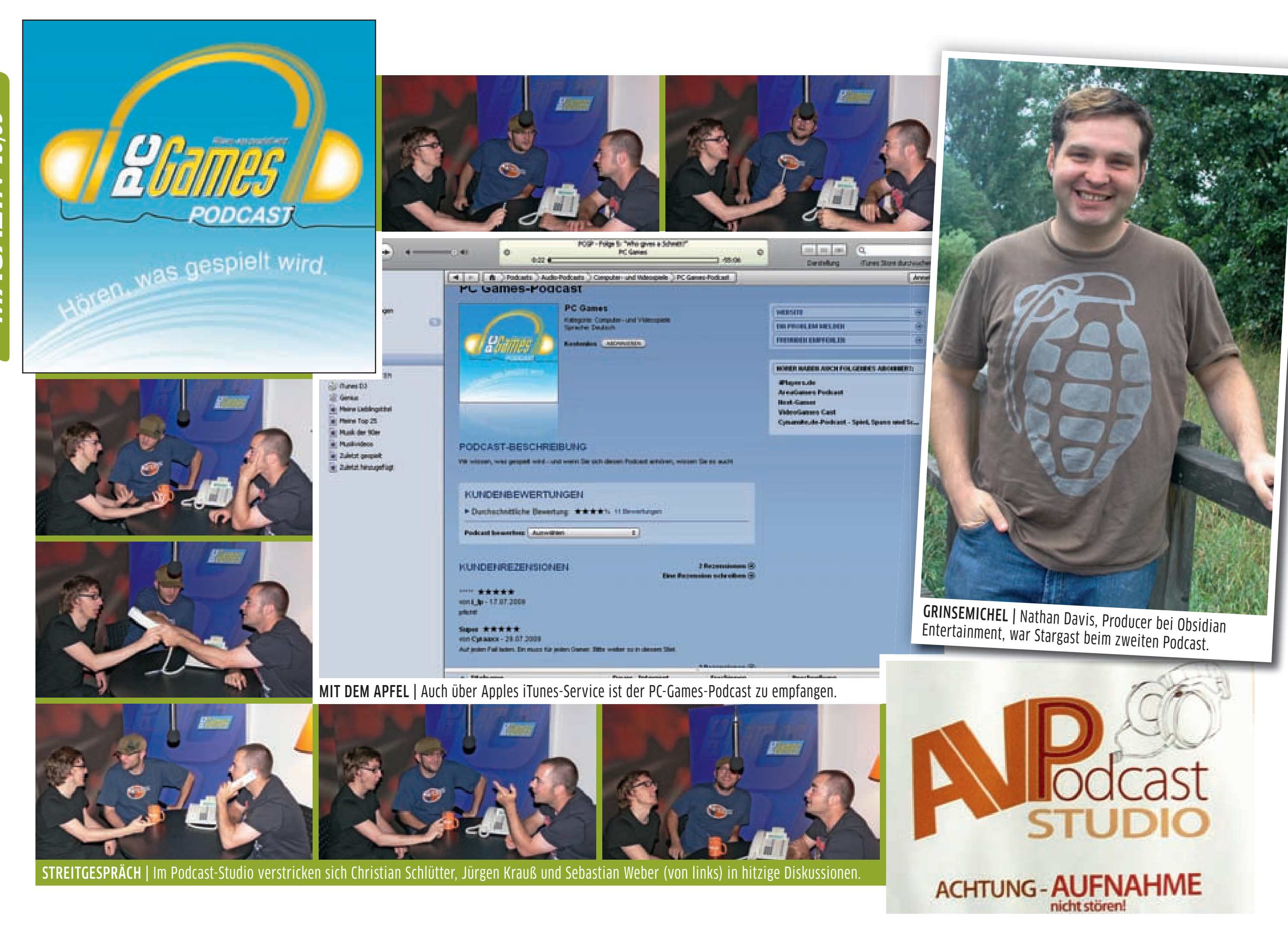
Im Auftrag des Herrn

Harte Zeiten verlangen nach harten Helden. Im mittelalterlichen First-Person-Shooter **Hellion** trägt der Schwertmeister Godric von Glastonbury diese Bürde. Nach einem traumatischen Erlebnis begibt sich der streng gläubige Edelmann auf einen Kreuzzug durch Europa, wo ihn Dominikanermönche in den arkanen Künsten unterrichten. Um Godric beizustehen, müssen Sie sich aber noch etwas gedulden, denn das Erstlingswerk der polnischen Entwickler Flying Fish Works soll erst 2010 erscheinen. Im Namen der Kirche treten Sie dann Ketzern und Dämonen entgegen, vollführen Exorzismen und verstricken sich in politische Intrigen. Vielversprechend: Teile des Entwicklerteams wirkten bereits an **Two Worlds** und dem großartigen **The Witcher** mit. ❑

Info: www.hellion-game.com



HART | Die Action erstrahlt im finsteren Mittelalter-Look.



GRINSEMICHEL | Nathan Davis, Producer bei Obsidian Entertainment, war Stargast beim zweiten Podcast.

MIT DEM APFEL | Auch über Apples iTunes-Service ist der PC-Games-Podcast zu empfangen.

STREITGESPRÄCH | Im Podcast-Studio verstricken sich Christian Schlütter, Jürgen Krauß und Sebastian Weber (von links) in hitzige Diskussionen.

Hör mal, wer da spricht!

Von: Christian Schlütter

Seit Ende Juli hat auch das PC-Games-Team endlich einen eigenen Podcast.

Ob nun Radio Tatort oder das Wort zum Sonntag – Podcasts erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Nachdem im Juli das neue Computec-Podcast-Studio im ersten Stock des Fürther Verlagshauses fertig gestellt wurde, konnte auch PC Games endlich in die Welt der akustischen Online-Plauderrunde einsteigen.

Ein Tisch, vier Stühle, ein Mikro und ein schalldichter Raum, mehr braucht es nicht für so einen Podcast. Jede Woche kommen nun die Redakteure der PC Games zusammen, um über aktuelle Themen aus der Spielebranche zu reden. Dass es dabei nicht immer objektiv und sachlich zugeht, ist klar. Denn schließlich sollen Sie, liebe Leser, im Podcast etwas bekommen, das Sie in keiner News, in keiner Bildergalerie und in keinem Artikel bekommen: eine ungefilterte, unveränderbare, spontane Erstmeinung direkt aus dem Mund der Redakteure. Da hören Sie auch schon mal, warum Jürgen Krauß mit dem neuen Command & Conquer überhaupt nichts anfangen kann. Und wer weiß: Vielleicht entfleucht ja Robert Horn demnächst eine Information zu einem bis dato noch streng geheimen Spiel?

Das Highlight der zweiten Podcast-Episode war sicherlich der Besuch von Nathan Davis, seines Zeichens Producer bei Obsidian Entertainment, der uns einige Insider-Infos zum Rollenspiel Alpha Protocol erzählte. In Zukunft wollen wir versuchen, öfter Stargäste in die Sendung einzuladen. Jedenfalls bekommen Sie im Podcast meist die allerersten Informationen zu Spiele-Präsentationen, die wir uns angesehen haben. So geschehen nach Robert Horns Rage-Termin in Dallas. Auch von der anstehenden Left 4 Dead 2-Sneak-Peek-Reise nach Seattle erfuhren Sie zuerst durch den Podcast. Sie sehen also: Es lohnt sich, immer mal wieder hereinzuhören!

Übrigens sind wir immer dankbar für Kritik und Verbesserungsvorschläge. Ihnen sind die knapp eine Stunde dauernden Podcasts zu lang? Bitte, dann machen wir halt zwei kürzere! Sie möchten mehr über Spieleverfilmungen wissen? Auch das lässt sich bewerkstelligen! Sie wollen, dass Rossi einmal mit zu uns ins Studio kommt? Kein Problem! Schließlich machen wir ja (noch) keinen Video-Podcast. In die Tonkabine kommt der kamerascheue Leserbriefonkel sicher einmal mit. Aufgrund des Leser-Feedbacks haben wir den Podcast in den vergangenen fünf Folgen immer wieder verbessert. Auch spezielle Fragen dürfen Sie uns gerne stellen. So wollte zum Beispiel unser User AcidCreeper wissen: „Wie schreibt man eigentlich einen guten Artikel?" Die Antwort auf diese Frage bekommen Sie in der vierten Episode des PC-Games-Podcasts.

Für alle Apple-Freunde und Unterwegs-Hörer haben wir dem Podcast übrigens auch eine eigene Rubrik im iTunes-Service eingerichtet. Sie finden uns im Store unter „Audio Podcasts/Spiele und Hobbys/PC Games-Podcast". Oder Sie geben einfach den Webcode 27U6 bei PCGames.de ein, um zur iTunes-Seite zu gelangen. ❑

DIE EPISODEN

Bis zum Redaktionsschluss der PCG 10/09 sind bereits fünf Podcast-Ausgaben erschienen:

- **Teil 1:** „C&C 4, Risen, Dragon Age"
  ▶ Webcode: 27UZ.
- **Teil 2:** „Alpha Protocol, Stargast: Nathan Davis, Rage"
  ▶ Webcode: 27U2.
- **Teil 3:** „C&C 4 und Dirt 2"
  ▶ Webcode: 27U3.
- **Teil 4:** „Codename: Kaspersky"
  ▶ Webcode: 27U4.
- **Teil 5:** „Who gives a Schmitt?"
  ▶ Webcode: 27U5.

WAS KOMMT IM SEPTEMBER?

Jeden Monat versorgen unsere Online-Experten Sie nicht nur mit brandheißen Infos aus der Spielewelt, sondern auch mit interessanten Specials. Hier der Terminplan für September 2009:


9. September:
„DRM: Was ist das eigentlich und wie funktioniert es?“



Spore

Digital Rights Management
Spore war einer der ersten Titel, die mit dem Kopierschutz Digital Rights Management an die Grenzen der Käufergeduld stießen. Auch andere Games wie **Bioshock** zogen den Unmut der Spieler auf sich. DRM, das für das jeweilige Spiel auf jedem Rechner nur eine begrenzte Anzahl an Installationen zulässt, bleibt bis heute ein Streitfall der Spielebranche. Während einige Publisher bereits über neue Projekte nachdenken und DRM den Rücken kehren, bleiben andere bei dieser strikten Politik. Aber wie genau funktioniert eigentlich DRM? Was macht es mit meinem PC? Welche Prozesse laufen im Hintergrund ab? Hier erfahren Sie es!



17. September
„Die Preispolitik der Publisher: Nachteile für Euro-Länder?“

Die Preispolitik der Publisher
Im Zuge der Wirtschaftskrise wurden sie besonders offensichtlich: die finanziellen Zerwürfnisse und Beziehungen zwischen Amerika und Europa. Aber wie sieht es bei Spielen aus? Unterscheiden sich Preise in der Neuen und Alten Welt? Und wenn ja: Warum? PCGames.de deckt auf!

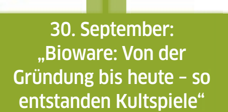
23. September:
„Die 10 frustrierendsten Dinge in Sachen Online-Gaming “

Frustrierende Online-Games
Dass Online-Rollenspiele ein Erfolgsmodell des neuen Jahrtausends sind, ist unbestritten. Allein in **World of Warcraft** tummeln sich mittlerweile laut offiziellen Zahlen über 11 Millionen Spieler. Und auch **Guild Wars** hat sich seit der Veröffentlichung gut sechs Millionen Mal verkauft. Ein gutes MMORPG bietet echte Faszination, eine tolle Geschichte, coole Mitspieler und es motiviert lange Zeit zum Weiterspielen. Doch es gibt auch einige Dinge an Online-Rollenspielen, die selbst den hartgesottensten Fan nerven. Warten auf Mitspieler für Raids? Ewiges Grinden in immer denselben Regionen? Verbindungsabbrüche und Wartungszeiten? PCGames.de sagt Ihnen, welche zehn Dinge bei MMOGs die Nerven der Spieler am meisten strapazieren.


World of Warcraft: Wrath of the Lich King


Guild Wars: Eye of the North


Star Wars: The Old Republic


30. September:
„Bioware: Von der Gründung bis heute – so entstanden Kultspiele“

Bioware – Die zuverlässige Hitschmiede
Es gibt nur wenige Studios, die fast nur Hits fabrizieren, bei denen die Qualität der gelieferten Spiele konstant auf einem sehr hohen Niveau bleibt. Viele Spieler würden hier Blizzard oder Valve nennen. Doch was wenige wissen: Auch Bioware gehört in diesen illustren Kreis. PCGames.de beleuchtet, welche Spiele die Bioware-Entwickler bis jetzt herausgebracht haben, und sagt, warum diese spitze waren. Außerdem werfen unsere Online-Jungs einen Blick auf die kommenden Bioware-Projekte wie **Dragon Age: Origins** und **Star Wars: The Old Republic** und erklären, warum die Erfolgsserie des Studios wohl auch mit diesen Spielen nicht abreißen wird. Schauen Sie vorbei auf PCGames.de! Wir freuen uns!


Dragon Age: Origins

Von: Sascha Lohmüller

Sie wollen eine Wii-Fernbedienung am Computer verwenden? Mit Youmove ein Klacks.

FERNBEDIENUNG | Statt Tastengehämmer bald voller Körpereinsatz vor dem PC?

Youmove – Zappeln am PC

Unzählige Wii-Konsolen tummeln sich derzeit in deutschen Wohnzimmern, schließlich hat Nintendo weltweit über 50 Millionen von den kleinen weißen Kästen verkauft. Was läge also näher, als die dazugehörenden Fernbedienungen auch am heimischen PC verwenden zu können?

Youmove ermöglicht Ihnen genau das. Über ein einfaches Programm (Näheres dazu im Kasten „Leichtes Spiel“ unten) verbinden Sie eine Wii-Fernbedienung mit Ihrem Computer. Voraussetzung ist ein installierter Bluetooth-Adapter, der im Gesamtpaket für rund 30 Euro enthalten ist. Nur die Wii-Fernbedienung müssen Sie gesondert erstehen.

Ist Youmove erst mal installiert und konfiguriert, können Sie Ihren Rechner fortan gemütlich per Wii-Fernbedienung und Nunchuk steuern. Gerade bei Anwendungen wie Musik- und Filmprogrammen oder Präsentationen aller Art liegen die Vorteile auf der Hand.

Auch Spieler will Entwickler S.A.D. mit Youmove ansprechen. Mitgeliefert werden bereits das Jump & Run Turtix und das Geschicklichkeitsspiel Spinoff 2. Für Möchtegernmusiker sind noch die beiden Programme Liveguitar und Livedrum mit im Paket, mit deren Hilfe Sie vor dem heimischen PC Luftgitarre und Luftdrums spielen dürfen.

Jedoch lassen sich auch Verkaufsschlager wie World of Warcraft oder Die Sims 3 mit der Wii-Fernbedienung steuern, was je nach Genre und Hektikgrad des Spiels allerdings reichlich gewöhnungsbedürftig ist, gerade für diejenigen, die noch nie mit Nintendos Bewegungs-Controller in Berührung gekommen sind.

Hier dürfte es fraglich sein, ob sich die PC-Spieler-Gemeinde dazu überreden lässt, Titel wie Half-Life 2 (dt.) durch wildes Herumfuchteln statt zielsicher mit Maus und Tastatur oder Gamepad zu steuern.

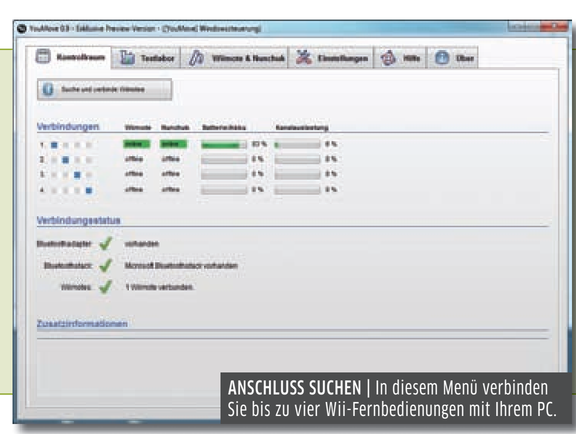
Für Multimedia-Anwendungen eignet sich die Wii-Fernbedienung hingegen hervorragend. Wer also noch keine Fernbedienung sein Eigen nennt und oft mit Präsentationen zu tun hat oder Filme und Musik über seinen PC konsumiert, dem bietet Youmove eine echte Kontroll-Alternative.

Und wie sicher jeder schon einmal auf einer Feier erfahren hat, wenn der Gastgeber eine Wii hervorkramte und jeder Gast eine Runde Bowling mitspielen „musste“: Der Partyfaktor von derlei Zappeleien ist enorm hoch. In Zukunft muss man sich für so etwas vielleicht keine Wii mehr zulegen, sondern nur die Fernbedienung. ❑

LEICHTES SPIEL

Die Installation von Youmove sieht schwerer aus, als sie ist. Wir erklären, wie genau Sie vorgehen müssen.

Außer der Wii-Fernbedienung ist alles im Lieferumfang enthalten, was Sie für die Einrichtung benötigen. Zu Beginn installieren Sie die mitgelieferte Betriebssoftware und rufen sie auf. Im ersten Bildschirm (siehe Bild rechts) können Sie sich einen Überblick über die angeschlossenen Wii-Fernbedienungen verschaffen. Sofern Sie den mitgelieferten Bluetooth-Adapter (oder einen beliebigen anderen) installiert und aktiviert haben, drücken Sie die Tasten 1 und 2 auf Ihrer Wii-Fernbedienung und das Programm wird versuchen, eine Verbindung zwischen dieser und Ihrem PC herzustellen. Ist dies geschehen, können Sie über die oberen Reiter weitere Funktionen des Programmes aufrufen. Dort überprüfen Sie dann Signalstärke und Funktionalität der Fernbedienung oder ändern die Belegung der einzelnen Tasten.



ANSCHLUSS SUCHEN | In diesem Menü verbinden Sie bis zu vier Wii-Fernbedienungen mit Ihrem PC.


WILLKOMMEN ZU HAUSE
BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR



PORTFOLIO | Mit Remakes bekannter Klassiker könnte EA eine Menge Geld und Fans sammeln.

TRADEMARKS

Marken-Sicherungen werden oftmals durch Veröffentlichungen der USPTO bekannt.

Das United States Patent and Trademark Office registriert alle Anfragen und Lizenzanmeldungen und veröffentlicht die Vorgänge über ihren „TARR" (Trademark Application and Registration Retrieval) genannten Server. Dieser ist frei zugänglich. Seiten wie Superannuation (http://supererogatory.tumblr.com) schnappen diese Informationen auf und bringen sie in Sekundenschnelle mit den jeweiligen Spielen oder Filmen in Verbindung. So erfährt die interssierte Internetgemeinde recht schnell von neuen Projekten.

EA: Marken für Millionen

Von: Christian Schlütter

Der Publisher sitzt auf Lizenzen, die Gold wert wären – für EA und für die Spieler!

Die Nachricht schlug in die Spielelandschaft ein wie eine Bombe: Am 11. August wurde bekannt, dass Electronic Arts sich die Rechte an neuen Software-Titeln mit den Namen **Wing Commander**, **Populous**, **Road Rash** und **Theme Park** gesichert hat. Hinter staubtrockenen Bürokratenformulierungen verstecken diese Patente etwas, dass ein Kribbeln in die Finger aller Spiele-Veteranen treibt: Die Hoffnung auf echte, würdige Nachfolge für einige der berühmtesten Software-Titel aller Zeiten.

Schon seit längerer Zeit geistern Gerüchte und Hinweise durch das Internet, die vermuten lassen, dass Electronic Arts endlich etwas mit den Marken anfangen will, die noch im Portfolio des Spieleriesen schlummern. Schon im Oktober 2008 berichtete die englische Seite computerandvideogames.com, dass Starbreeze an einem Nachfolger zu **Syndicate** arbeite.

Ende Juli dieses Jahres dann ließ Harvey Elliott, der Chef des britischen EA-Studios Bright Light, in einem Interview verlauten, er hoffe, irgendwann wieder zu einer klassischen Bullfrog-Serie zurückzukehren. Das ist deswegen bemerkenswert, weil bei Bright Light Studios viele ehemalige Bullfrog-Mitarbeiter beschäftigt sind, die Einblick in die Marken der früheren Wirkungsstätte von Entwickler-Legende Peter Molyneux haben.

ROAD RASH

Nanu, ein Motorrad-Rennspiel? Wann hat man sowas zuletzt gesehen?

Worum ging es? Was war so toll?

Die **Road Rash**-Serie war in den 90er Jahren ein Synonym für schnelle, brutale Rennspiel-Action auf Konsolen wie dem Sega Genesis und der ersten Playstation. Sie steigen dabei auf ein Motorrad und düsen Landstraßen und Highways entlang. Besonders ist dabei, dass Sie sich Ihrer Gegnern mit Waffen wie Eisenketten oder Schlagringen erwehren. Während andere Motorrad-Simulationen also auf größtmögliche Realitätsnähe setzten, blieb bei **Road Rash** der Spaß im Vordergrund. Außerdem war die Grafik für damalige Verhältnisse herausragend.



DÜSER | Die Grafik von **Road Rash** war damals top!

Wer hat es damals gemacht?

Die Serie **Road Rash** ging durch viele Hände, je nachdem welches System gerade gefragt war. Die ursprünglichen Atari- und Amiga-Versionen entwickelte Peakstar Software, eine Gameboy-Variante kam von The Code Monkeys. Zum ersten Mal auf die Windows-Ebene hievte das Spiel ein Studio namens Papyrus Design, das später auch die bekannte **NASCAR**-Rennspielreihe betreute.

Wird es eine Neuauflage geben?

Ein Remake oder eine Portierung sind denkbar für die neuen Konsolen-Generationen. Gerade über einen Service wie Xbox Live oder Playstation Network könnte dem Titel Erfolg winken. Das moderne PC-Spieler dem Motorrad-Spiel eine Chance geben, ist eher unwahrscheinlich.



FLITZER | Das Titelbild zu **Road Rash**.



BERATER | NPCs gaben Ihnen Tipps für die Rennen.

WING COMMANDER

Es ist die Serie, von der sich wohl die meisten Leute ein Comeback sehnlichst herbeiwünschen. Wing Commander ist einfach Kult.

Worum ging es? Was war so toll?
Die Wing Commander-Serie versetzt den Spieler in eine ferne Zukunft, in der die Menschheit das Weltall erobert hat. Die ersten drei Spiele erzählen die Geschichte des Krieges gegen die katzenähnliche Alien-Rasse der Kilrathi, später geht es um Bürgerkrieg und


ACTION! | Eine Kampfszene aus Wing Commander 4.


GEREDE | Filmsequenz aus Wing Commander 4.

die Bedrohung durch andere Alien-Invasoren. Sie übernehmen die Rolle des gebrochenen Helden Christopher Blair. Dieser wird ab dem dritten Teil namens Heart of the Tiger in den Zwischensequenzen von Mark Hamill (Luke Skywalker aus Star Wars) gespielt. Gerade die formidablen Videos, die tolle Atmosphäre und die actionreichen Missionen machen Wing Commander zu einer echten Klassiker-Serie.

Wer hat es damals gemacht?
Die Wing Commander-Serie kommt aus dem Hause Origin, das auch andere Spitzentitel wie Ultima kreierte. Das Studio wurde mittlerweile von Electronic Arts geschluckt, Wing Commander-Schöpfer Chris Roberts hat sich anderen Projekten zugewandt.

Wird es eine Neuauflage geben?
Schwer zu sagen! Die Lizenzanmeldung lässt zwar hoffen, es kommt aber darauf an, ob EA glaubt, dass die Marke erfolgreich sein kann. Das Genre Weltraum-Shooter jedenfalls liegt brach. Sollte Mechwarrior erfolgreich sein, stehen die Chancen auch hier gut.


PIXELIG | Das Cockpit aus WC 3: Heart of the Tiger.

Und nun also die rechtliche Sicherung für neue Teile der Marken. Steht uns also wirklich eine Remake-Welle des Redwooder Software-Giganten bevor? Oder will EA gar ganz neue Teile der Serien produzieren? Wundern sollten beide Schritte eigentlich keinen, der die Spielebranche in der letzten Zeit beobachtet hat. Allerorts besinnen sich Publisher auf alte Werte, auch Spieler verlangen nach der Wiederbelebung alter Lieblingsspiele. Monkey Island ist eines der jüngsten Beispiele dieses Trends. Der Adventure-Klassiker hat sowohl einen Nachfolger als auch ein standesgemäßes Remake bekommen. Und auch die Mechwarrior-Reihe, noch vor Monaten für absolut tot und begraben gehalten, feiert auf einmal ein glorreiches Comeback, bei dem sogar der Schöpfer des Battletech-Universums, Jordan Weisman, mit an Bord ist. Ist bei den Publishern plötzlich Nostalgie ausgebrochen?

Wohl kaum! Vielmehr lässt sich von diesem Trend auf eine tiefgreifende Unsicherheit in der Branche schließen. Selbst wenn es in der Glitzerwelt der Grafik-Blender und Controller-Fetischisten nicht so aussieht: Auch in der Welt unseres Lieblingshobbys hat die Weltwirtschaftskrise eine Schneise der Verwüstung hinterlassen. Vielen Menschen fehlt einfach das Geld für elektronische Unterhaltung. Die Einnahmen der Publisher brechen dadurch ein. Auf der anderen Seite stehen die Erwartungen der Aktionäre. Fast alle Spielehersteller sind mittlerweile börsennotierte Unternehmen mit vielen hunderten Teilhabern, die alle einen Gewinn sehen wollen. Mehrere Traditionsfirmen wurden zwischen diesen beiden Polen schon zerdrückt. Zuletzt mussten beispielsweise Midway und Eidos große Teile des Unternehmens veräußern oder Geschäftsbereiche umstrukturieren.

Da ist eine Rückbesinnung auf alte Werte nur natürlich. Sowohl auf Hersteller- als auch auf Konsumentenseite. Denn wenn anstatt drei nur noch ein Spiel unter dem Gabentisch landet, dann soll dieses auch ein gutes sein. Und da greift der Durchschnittsbürger nun mal gerne zu etwas Bekanntem: Lieber Monkey Island als The Whispered World, lieber Need for Speed als Alarm für Cobra 11. Diesem Trend tragen dann auch die Publisher Rechnung und stellen die Markenentwicklung darauf ein.

WESTWOOD: LANDS OF LORE UND THE LEGEND OF KYRANDIA

Neben Command & Conquer hat EA beim Kauf der Westwood Studios auch weitere Marken eingeheimst.

Worum ging es? Was war so toll?
Lands of Lore ist ein Rollenspiel-Klassiker in einer 3D-Umgebung, der viele Elemente heutiger Action-Rollenspiele vorrausnahm und eine packende Geschichte erzählte. Zwei Fortsetzungen folgten. Legend of Kyrandia gilt bei vielen Fans als eines der besten Fantasy-Adventures. Im ersten Teil und den beiden Nachfolgern wird die Macht der Fantasie und die Erfurcht vor der Natur beschworen. Beiden Reihen gemein war eine unglaubliche Detailverliebtheit, tolle Geschichten und vielschichtige Charaktere. Zudem waren die bewegten Zwischensequenzen einige der besten, die es zur damaligen Zeit gab.

Wer hat es damals gemacht?
Beide Serien stammen aus der Feder der Westwood Studios, die auch Command & Conquer erschufen. Nachdem EA den Entwickler gekauft hatte, gründeten einige Mitglieder der Petroglyph Studios, die später Universe at War und Empire at War entwarfen. Die anderen gingen indes im hauseigenen Betrieb EA Los Angeles auf.

MALERISCH | Sequenz aus Legend of Kyrandia.



ROLLENWAHL | Der Anfang von Lands of Lore.

Wird es eine Neuauflage geben?
Bis vor kurzem hätte wohl fast jeder Branchenkenner die Frage mit „Nein" beantwortet. Das Adventure-Genre galt nicht als rentabel und die Marke Lands of Lore hätte es heute gegen Größen wie Diablo, Fallout oder The Elder Scrolls sehr schwer. Auch die aktuelle Lizenzmeldung sagt nichts über ein neues Lands of Lore oder Kyrandia. Der Erfolg von Monkey Island könnte aber ein Ansporn für EA sein.

BULLFROG: THEME HOSPITAL, SYNDICATE, DUNGEON KEEPER UND POPULOUS

Ein weiteres Studio, dass EA schluckte und von dem man selten noch etwas hörte.

THEME HOSPITAL

Worum ging es? Was war so toll?

Recht simpel: Sie leiten ein Krankenhaus, stellen Personal ein, erforschen neue Krankheiten und legen Räume zur Behandlung fest. Der abgedrehte Humor und die vielen Details unterhalten aber über Monate und Jahre.

Wird es eine Neuauflage geben?

Die jetzt bekannt gewordenen Lizenzdokumente jedenfalls legen solch einen Schluss nahe. Zwar gab es von anderen Publishern schon Versuche, das Konzept zu kopieren, den Erfolg von Theme Hospital erreichte aber keiner. Ein Remake hätte sicher Aussicht auch auf finanziellen Erfolg. Gerade im PC-Sektor wünschen sich viele Spieler eine Rückkehr in das quietschbunte Comic-Krankenhaus.



LUSTIG | Das makabre Titelbild zu Theme Hospital.

GRÜNSTICHIG | Inventar-Screen bei Syndicate

SYNDICATE

Worum ging es? Was war so toll?

Als Chef einer Geheimorganisation leiten Sie Einsätze auf der ganzen Welt. Dabei erpressen Sie Machthaber, bringen Forscher um die Ecke oder sorgen in belebten Stadtvierteln für Aufstände. Sie steuern dabei ein Team von vier Söldnern, die Sie genetisch aufwerten und mit allerlei Schnickschnack und Waffen ausrüsten dürfen. Auch einen Management-Teil konnten Syndicate und sein Nachfolger Syndicate Wars vorweisen: Sie erforschten neue Gegenstände und achteten auf Finanzen.

Wird es eine Neuauflage geben?

Das ist so gut wie sicher. Gerüchten zufolge arbeitet Starbreeze, unter anderem bekannt für die Riddick-Serie, an einem Nachfolger zu Syndicate. Selbst wenn EA die Serie irgendwann aufgeben würde, gäbe es immer noch einen mächtigen Interessenten: Bullfrog-Gründer Peter Molyneux hat schon mehrfach betont, er würde gerne ein neues Syndicate machen. Nur leider liegen die Rechte der Marke nicht bei seiner neuen Firma Lionhead. Sowohl auf PC als auch auf Konsolen könnte die Lizenz Gold wert sein.

Speziell im Falle EA kommt aber noch ein anderer, erfreulicherer Punkt hinzu. Die Firma befindet sich in einem internen Umbruch. Auch wenn noch nicht völlig klar ist, wohin die Reise geht, so lassen Aussagen von Chef John Riccitiello doch immer wieder vermuten, dass Qualität wieder an erster Stelle stehen soll. „Wir langweilen die Leute zu Tode ... viele Produkte sehen aus wie die im Vorjahr, die wiederum aussahen wie die Titel im Vorvorjahr", sagte er zum Beispiel selbstkritisch im Februar letzten Jahres im Rahmen des D.I.C.E.-Gipfels. Seit kurzem nun reißt EA das Schiff in eine andere Richtung. Das tut auch Not, war EA doch in den letzten Jahren als geldfressender Moloch verschrien, der Serien so lange auslutscht, bis kein Leben mehr darin ist. Diesem Image scheint Electronic Arts jetzt entgegenwirken zu wollen. Need for Speed: Shift wirft das langweilig gewordene Need for Speed-Konzept über den Haufen und will eine pure Rennerfahrung bieten. Einer der nächsten Teile soll sogar vom Burnout-Studio Criterion entwickelt werden und der Reihe einen actionlastigen Neustart geben. Auch Command & Conquer, von vielen zwischenzeitlich als Nebenschauplatz der Echtzeit-Strategie belächelt, versucht sich an Neuerungen und Rollenspiel-Elementen (mehr dazu ab Seite 76). Es scheint also, als wolle man im Hause Electronic Arts nicht mehr nur alte Kühe melken, sondern neue Impulse geben und eigene Akzente setzen – was wohl auch der Konkurrenz durch den mittlerweile weltgrößten Publisher Activision-Blizzard geschuldet sein dürfte.

Das lässt hoffen, dass die mutmaßlichen Remakes und Fortsetzungen keine Geldmach-Portierungen oder halbherzige Projekte werden. Davon gab es nämlich in letzter Zeit schon genug. Ein Wing Commander-Ableger für Xbox Live erzürnte die Massen der Fans mit stupidem Geballer ohne Story-Tiefgang. Auch Theme Hospital-Remakes gab es viele, wenn auch kein offizielles. Durch die Bank scheiterte jeder dieser Titel. Hospital Tycoon aus dem Jahre 2007 hat auf Metacritic eine Durchschnittswertung von 51, die Nintendo DS-Version von Hysteria Hospital (2009) steht derzeit bei 43 von 100 möglichen Punkten, auch für die PC-Version sieht es ähnlich schlecht aus. Deswegen wünschen sich auch viele unserer Leser keine Möchtegern-Thronfolger sondern ambitionierte Spiele von Spitzenentwicklern mit einem großen Budget. Unser User Da-Stash sagt zum Beispiel über ein mögliches neues Wing Commander: „Ich hoffe doch stark, [...] dass sie ihre guten alten Traditionen beibehalten: technisch innovativ und eine kinoreife Präsentation der Story, mit storyinteraktivität." Ähnlich sehen es auch viele andere Fans der Serie, die immer noch befürchten, EA werde das alte, brillante Flair des Weltraum-Actionspiels nicht wieder auferstehen lassen können.

DUNGEON KEEPER

Worum ging es? Was war so toll?

In einer düsteren Höhlen-Umgebung bauen Sie ein Imperium des Bösen auf. Sie errichten Schlaf-, Trainings-, Folter- und Essräume und locken so dunkle Kreaturen wie Imps und Dämonen an. Geht es den fiesen Viechern bei Ihnen gut, verteidigen sie Ihr Reich gegen einfallende Glücksritter. Besonders der rabenschwarze Humor und das motivierende Rollenspiel-System machten Dungeon Keeper zum Hit. Der rotglühende Horny Demon wurde zum echten Markenzeichen.

Wird es eine Neuauflage geben?

Die Lizenzdokumente reden jedenfalls nicht davon. Im Dezember letzten Jahres allerdings haben NetDragon und EA einen Online-Ableger des Spiels angekündigt. Einziges Manko dabei: Das Online-Rollenspiel mit Dungeon Keeper-Lizenz wird zunächst ausschließlich in China starten. Falls das Konzept aber in Fernost aufgeht, stehen die Chancen nicht schlecht, dass das MMORPG auch seinen Weg in europäische und amerikanische Gefilde findet. Genug Fans hat die Serie hier jedenfalls. Overlord zum Beispiel schlägt in die selbe Kerbe.



ÜBERSICHT | Ein Kampf bei Dungeon Keeper von oben.



SCHON SCHÖNER | Screen aus Populous: The Beginning.

POPULOUS

Worum ging es? Was war so toll?

Als omnipotenter Gott ist es Ihre Aufgabe, das Volk einer Fantasy-Welt dazu zu bringen, an Sie zu glauben. Das erreichen Sie durch gute Taten. Zum Beispiel bewässern Sie die Felder der Menschen. Oder Sie spielen den bösen Gott und lassen Blitze und Naturkatastrophen über die Winzlinge hereinbrechen. Die totale Freiheit und das gottgleiche Gefühl nutzten sich kaum ab, auch wenn die Missionen sich oft glichen und die Titel bockschwer waren.

Wird es eine Neuauflage geben?

Tatsächlich sprechen die Dokumente des USPTO von einem Populous-Titel für mehrere Plattformen. Und auch das Studio Bright Light könnte sich eine Neuauflage vorstellen. Dass das Konzept nichts von seiner Anziehungskraft verloren hat, beweisen spätere Spiele wie Black & White, wie Populous ebenfalls aus der Feder von Peter Molyneux. Wie bei vielen anderen Titeln stellt sich aber die Frage, ob die Fans von damals auch heute noch aktive Computerspieler sind oder nicht.

Dabei ist noch nicht einmal klar, ob die Sicherung der Marken nun überhaupt bedeutet, dass neue Spiele auf Basis der Lizenzen programmiert werden. Denn oftmals erneuern Firmen nur ihre Rechte, um sie auch in Zukunft geltend machen zu können. In manchen Fällen liegen gar so genannte Sperrpatente vor – Lizenzen also, die nicht genutzt werden, aber beantragt sind, um anderen Firmen die Möglichkeit zu nehmen, Ähnliches zu produzieren. Solche Sperrpatente kommen aber eher bei neuen Marken oder Erfindungen zum Tragen, spielen also wohl bei dem aktuellen Fall keine Rolle.

Trotzdem könnte die Lizenzsicherung für EA noch einen anderen Grund haben. Es könnte sein, dass der Publisher plant, die alten Spiele unter einem Retro-Label oder in einer Spielesammlung erneut auf den Markt zu werfen. Einen ähnlichen Schritt tat der Publisher im Jahre 2006 mit der Sammlung EA Replay für die Playstation Portable. Enthalten waren darin unter anderem Road Rash und Wing Commander: Secret Missions in aufbereiteten Versionen für die PSP. Sollte ein ähnliches Schicksal jetzt auch die PC-Klassiker Populous und Theme Hospital heimsuchen? Das wäre schlecht, würde es doch bedeuten, dass sich keine Vollpreis-Remakes oder tolle Neuauflagen dieser Spieleserien in der Entwicklung befinden. Aber seit 2006 hat sich – auch in der EA-Chefetage – viel getan.

Wie auch immer sich Electronic Arts entscheidet: Die Aufregung, die solch eine kleine Meldung hervorruft, zeigt vor allen Dingen, dass die Computerspielebranche eine zutiefst nostalgische ist, die ihre alten Marken und Klassiker schätzt. Und wer weiß: Vielleicht sehen wir ja bald das Intro zu Wing Commander 6 über unsere Bildschirme flimmern – mit Mark Hamill als Christopher Blair. Eine traumhaft schöne Vorstellung! ❑

VORSCHAU

TOP-THEMEN

SIMULATION

SILENT HUNTER 5



SCHLEICHFAHRT | Stefan Weiß ist auf Tauchstation gegangen und hat sich an Bord des fünften Teils der U-Boot-Simulation **Silent Hunter** umgesehen. Von ihm erfahren Sie, ob sich der Tauchgang lohnt.

STRATEGIE

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY



FEINTUNING | Noch schraubt Blizzard am **Starcraft**-Nachfolger. Felix Schütz verrät Ihnen, was es Neues zu **Starcraft 2** gibt.

ROLLENSPIEL

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT



RÜCKBLICK | Wie es um das kommende Prequel der **Drakensang**-Geschichte bestellt ist, erfahren Sie ab Seite 44.

SNEAK PEEK

STRATEGIE

TROPICO 3



Wieder einmal durften vier unserer Leser vorab einen Titel testen, der demnächst erscheinen wird. Auf dem Prüfstand wartete **Tropico 3**, die Simulation für alle Möchtegern-Diktatoren. In dem Aufbau-Strategie-Spiel schlüpften unsere Kandidaten in die Rolle eines aufstrebenden, aber korrupten Machthabers eines kleinen tropischen Inselstaates. Wie gut sich das Spiel in den Augen der vier Leser geschlagen hat, darüber berichtet unser Kollege Christian Schlütter.

„Wenn es nach mir ginge, würde ich die Preise noch weiter in die Höhe treiben!“

Robert Kotic, CEO Activision Blizzard, über Preise von Video- und PC-Spielen

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Titel ab. (Stand: 15.08.09)

1. **DIABLO 3**
Action-Rollenspiel | Blizzard
Termin: Nicht bekannt
2. **MAFIA 2**
Action-Adventure | Take 2
Termin: 1. Quartal 2010
3. **RISEN**
Rollenspiel | Deep Silver
Termin: 2. Oktober 2009
4. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
Ego-Shooter | Activision
Termin: 10. November 2009
5. **DRAGON AGE: ORIGINS**
Rollenspiel | Electronic Arts
Termin: 6. November 2009
6. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
Rollenspiel | Electronic Arts
Termin: Nicht bekannt
7. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
Strategie | Blizzard
Termin: 1. Quartal 2010
8. **BIOSHOCK 2**
Ego-Shooter | Take 2
Termin: 1. Quartal 2010
9. **ARCANIA: A GOTHIC TALE**
Rollenspiel | Jowood
Termin: 1. Quartal 2010
10. **HALF LIFE 2: EPISODE THREE**
Ego-Shooter | Valve
Termin: Nicht bekannt



Napoleon: Total War

Von: Robert Horn

Creative Assembly enthüllt die Erweiterung zu Empire: Total War und schickt darin den französischen Feldherrn in die Schlacht.

Eigentlich war es eine klare Sache. Kenner der Serie rechneten fest mit einem Add-on. Denn bislang alle Teile der außergewöhnlichen Strategie-Reihe wurden stets mit Erweiterungen versehen. **Rome** etwa, das für viele Fans noch immer ganz weit oben rangiert, bekam zwei Ableger (**Barbarian Invasion** und **Alexander**) spendiert, der Nachfolger **Medieval 2** einen. Dass es nun auch für **Empire: Total War** so weit ist, verwundert also kaum.

Auch die Thematik war mit etwas Mitdenken leicht zu erahnen. Denn **Empire** spielt während des 19. Jahrhunderts, einer Zeit, in der ein brillanter Feldherr aus Frankreich die gesamte alte Welt nachhaltig beeinflusste: Napoleon

LEGENDE | Der französische General und Kaiser Napoleon Bonaparte wurde 1769 auf Korsika geboren. Er starb 1821 auf der britischen Insel St. Helena, auf die er Jahre zuvor nach seiner Niederlage bei Waterloo verbannt wurde.

SCHALL UND RAUCH?

Grafisch wird Napoleon: Total War im Vergleich zum Vorgänger aufgewertet.

Dafür haben sich die Entwickler an der aktiven Modding-Community orientiert. Eine beliebte Modifikation sorgte nämlich für atmosphärischen Rauch und Dampf über dem Schlachtfeld. Das hat Creative Assembly übernommen. Nun hängt der Pulverdampf abgefeuerter Musketen in der Luft, schwere Rauchschwaden brennender Häuser nehmen die Sicht. Enorm stimmig, finden wir.

FARBWAHL | Schlachten wie diese unterscheiden sich optisch etwas vom Vorgänger. Die Szenerie wirkt düsterer.

Bonaparte, der französische Kaiser und geniale Stratege. Für Creative Assembly, die Macher von **Napoleon: Total War**, war es also keine Frage, wem sie ihr nächstes Spiel widmen würden.

Eins vorweg: Napoleon: Total War wird ein eigenständig laufendes Spiel. Sie benötigen also nicht den Vorgänger **Empire**, kompatibel sind die beiden aber durchaus. Mit Frankreich übernehmen Sie dann in drei großen Kampagnen die Geschicke der Welt und bestimmen sie nach Ihren Wünschen. Natürlich müssen Sie nicht mit Frankreich spielen, wie die Entwickler betonen. Wer möchte, schnappt sich eine der regulären Nationen wie England, Preußen oder Österreich und stellt sich dann Napoleon und seinen Truppen in den Weg, um die Geschichte, wie wir sie kennen, zu verändern.

Falls Sie im Schulunterricht gut aufgepasst haben, sollten die Szenarien der drei Kampagnen ebenfalls relativ leicht zu erraten sein: Der erste große Krieg, den Sie aufseiten Frankreichs erleben, ist der italienisch-österreichische Feldzug. In diesem reifte der junge Napoleon zum gefürchteten Feldherren, als er Ende des 18. Jahrhunderts Österreich besiegte. Im Spiel dauert diese Kampagne nur wenige Jahre, nämlich von 1796 bis 1798. Das ist ungewöhnlich für ein Spiel der **Total War**-Reihe, doch die Entwickler geben Entwarnung. Sie werden ausreichend Zeit für strategische Planung haben, denn der Zeitraum, der pro Beendigung einer Runde vergeht, wurde deutlich verkürzt. Nun dauert eine Runde etwa zwei Wochen, je nach Kampagne.

Das zweite Kapitel schickt Sie dann nach Afrika, genauer gesagt nach Ägypten. Von 1789 bis 1801 dauert diese Kampagne, in der Napoleon vor allem seinen Rivalen zeigen wollte, wozu er fähig ist. Ziel des Feldzuges war es, dem kolonialen Kontrahenten Großbritannien den Zugang nach Indien zu erschweren. Hier, in diesem für französische Truppen fremden Land, kommt eine spannende Neuerung von **Napoleon: Total War** zum Tragen: die Truppenmoral. Schon im Vorgänger war diese für Schlachten entscheidend, jetzt leidet der Kampfwille der Truppen bereits, wenn die Armee weit entfernt von befreundeten Städten lagert. Das soll, laut Entwickler, den aus Strategiespielen bekannten „Tank-Rush", also das schnelle Vorstoßen mit fix zusammengestellten Einheiten, verhindern. So werden Spieler zu taktischen Überlegungen gezwungen, welche Stadt sie mit ihrer Armee zu welchem Zeitpunkt angreifen wollen und ob Nachschub ein Problem werden könnte.

Wie schon im Vorgänger gilt: Achten Sie auf Ihre Truppen! Sie wollen sicher nicht Ihre beste Armee mitten im Feindesland durch sinkende Moral, Krankheit oder schlechte Versorgung verlieren. Denn es zahlt sich aus, anstelle unerfahrener Soldaten ein kampferprobtes Heer auszusenden: Vete-



ROSS UND REITER | Kavallerie ist nach wie vor ein probates Mittel, um die gegnerische Infanterie aufzumischen.

HERZSTÜCK | Linieninfanterie bildet das Rückgrat jeder Armee. Je erfahrener, desto besser.

KRAFTPROBE | Franzosen und Engländer waren zu Napoleons Lebzeiten Erzfeinde. Sie dürfen beide Seiten spielen.

Vielfalt
Bei der Darstellung der Einheiten wollen die Entwickler noch einmal eine Schippe draufpacken: Die einzelnen Truppentypen sollen sich nicht nur durch historisch korrekte Uniformen unterscheiden, sondern wirken dank vieler kleiner Details wie unterschiedlicher Gesichter auch individueller.

ranen kämpfen besser als blutige Anfänger, es fällt ihnen leichter, die Moral des Gegners zu brechen. Nebenbei simulieren die Entwickler damit die reellen Probleme damaliger Armeen: Eine Streitmacht kann noch so mächtig und gut gerüstet sein, wenn die Versorgung und der Nachschub nicht stimmen, ist es schnell aus mit dem ruhmreichen Erobern. Feldherren wie Napoleon kommt dabei eine weit wichtigere Rolle zu als noch in **Empire**. Auf dem Schlachtfeld sind sie stets präsent, aber viel mächtiger als die gesichtslosen Anführer des Vorgängers. So hat die Anwesenheit von Napoleon deutlichen Einfluss auf die Moral der Truppe. Sie dürfen den Anführer aber auch weitaus aktiver einsetzen, etwa um fliehende Truppen wieder zu sammeln. Den Chef mitten ins Getümmel zu lenken, ist aber nach wie vor eine schlechte Idee. Übermenschlich sind die Kommandeure nämlich nicht.

Kampagne Nummer 3 findet in Europa statt. Napoleon ist vom einfachen Feldherren zum Kaiser aufgestiegen, nachdem er sich 1804 selbt gekrönt hat. Was dann folgt, erleben Sie als Spieler hautnah mit: Der Krieg mit Preußen und Russland macht Napoleon zum nahezu uneingeschränkten Herrscher über Kontinentaleuropa. Diese Epoche von 1805 bis 1812 bildet den Höhepunkt der dritten Kampagne. Ob Sie wie Napoleon damals mit einer riesigen Armee in Russland einmarschieren (675.000 Mann, für damalige Verhältnisse unglaublich groß) und bis Moskau vordringen, bleibt natürlich Ihnen und Ihrem taktischen Geschick überlassen. Wenn Sie

DETAILVERLIEBT

Schon in den Vorgängerspielen bewiesen die Entwickler außergewöhnliches Talent für historisch korrekte Einheitendarstellung.

Das soll bei **Napoleon: Total War** nicht anders werden. Die napoleonische Ära zählt zu den am besten dokumentierten Epochen, es existieren Aufzeichnungen über Truppenaufstellungen, Taktiken oder Verluste zu fast jeder Schlacht. Das ist Segen und Fluch zugleich. Denn was den Entwicklern einerseits als hervorragende Arbeitsgrundlage dient, gibt geschichtsvernarrten Spielern zuweilen auch Anlass zur Kritik – etwa wenn winzige Details wie bestimmte Städtenamen oder Ausrüstungsgegenstände ein wenig ungenau ausfallen.

Davon lässt sich Creative Assembly nicht abschrecken – es gilt schließlich, einen Ruf zu verteidigen! Natürlich käme es immer wieder vor, dass Spieler manche Details bemängeln – bei **Napoleon** sei das, so die Entwickler, leider nicht zu verhindern. Dennoch steckten die Designer viel Arbeit in die korrekte Darstellung der damaligen Verhältnisse. Als Beweis nennt das Studio diese fünf Einheiten:



Diese berittenen Landser entstanden nach österreichischen Eroberungen von polnischen Provinzen. Polen besaß eine lange Tradition im Einsatz von solchen Regimentern, was sich die Österreicher zunutze machten. Dementsprechend wurden die Ulanen im polnischen Stil ausgerüstet und trainiert.



Der Spitzname des 42. Infanterieregiments stammt von dem dunklen Kilt, den diese Einheit trug. Ein Großteil dieser Soldaten wurde in Schottland rekrutiert. Das Regiment existiert auch heute noch als Teil der britischen Armee im Royal Regiment of Scotland.

ABRISS | Häuser dienen als Deckung, können aber mit schweren Kanonen in Stücke geschossen werden.

ENTERMANÖVER | Seegefechte gibt es auch wieder, etwa die berühmte Schlacht von Trafalgar.

VIELFALT | In **Napoleon** sollen sich die Einheiten stärker als im Vorgänger voneinander unterscheiden.

nicht auf die großen, geschichtsträchtigen Schlachten verzichten wollen, können Sie diese freilich auch einzeln nachspielen. Creative Assembly liefert mit **Napoleon: Total War** eine ganze Reihe vorgefertigter Kämpfe aus, die sich möglichst genau an die historischen Vorbilder halten. Wir rechnen mit spektakulären Gefechten wie etwa Waterloo oder der legendären Völkerschlacht von Leipzig.

Auch grafisch dreht Creative Assembly dezent, aber bestimmt auf. Wenn Sie sich die Bilder aufmerksam anschauen, fallen Ihnen sicher die matten, düsteren Farben auf. Die Designer wollen **Napoleon** damit sichtbar vom Vorgänger abheben. Besonders deutlich wird das bei den einzelnen Truppentypen.

Eine Handvoll neuer Spezialeinheiten, die alle einen historischen Hintergrund besitzen, werden in das Add-on integriert (siehe Kasten unten). Kampfverbände sollen deutlich zu unterscheiden sein und auch mehr individuelle Merkmale aufweisen. Viele Details waren bei **Empire** technisch noch schwierig umzusetzen, nun finden sie ihren Weg ins Add-on. So haben Einheitengruppen wie die Linieninfanterie 64 verschiedene Gesichter zur Auswahl, kleinere Änderungen an Waffen und Uniformen kommen noch dazu. Natürlich legen die Entwickler dabei die gleiche arbeitsintensive Liebe zum Detail an den Tag wie gewohnt. So wird die Kleidung von Soldaten etwa staubig oder von Matschspritzern verunziert, wenn sie durch entsprechendes Gelände stapfen. Insgesamt kommt **Napoleon: Total War** auf etwa 322 verschiedene Einheiten, mit denen Sie in die Schlacht ziehen dürfen. Auf Schiffs-



Offiziere waren selten gelernte Soldaten. Meist stammten sie aus der Oberschicht und besaßen deshalb das nötige Kleingeld, um für Uniform und gute Pferde zu bezahlen. Das Kriegshandwerk lernten Offiziere aus Büchern oder auf dem Schlachtfeld. Herkunft bestimmte damals eben die Karriere eher als Geschick.



Diese Einheit kämpfte im Spanischen Unabhängigkeitskrieg von 1810 bis 1814 aufseiten der Briten. Die Männer stammten ursprünglich aus einer Brunswicker Einheit namens „Black Hand" und waren für ihre Zähigkeit im Kampf berühmt. Sie wurden ebenfalls in der Schlacht von Waterloo eingesetzt.



Kürassiere waren die Schocktruppen des 19. Jahrhunderts. Ihre Erscheinung sollte furchteinflößend wirken, weshalb solche Einheiten meist aus großgewachsenen, gut trainierten Männern bestanden. Ihre schimmernde Rüstung und der große Helm trugen zu diesem Erscheinungsbild bei.

MITTENDRIN | Wie schon im Vorgänger dürfen Sie bei den Schlachten bis an den Boden heranzoomen.

VIERECK | Formationen entscheiden oft über Sieg oder Niederlage. Hier wehrt sich die Infanterie gegen die anstürmende Kürassiere.

KLEINER MANN | Die Geschichte Napoleons wird in den drei Kampagnen erzählt.

kämpfe müssen Sie übrigens nicht verzichten, auch hier legt Creative Assembly mit neuen Schiffstypen und historischen Schlachten nach. Mit Großbritannien hatte Frankreich ohnehin einen Erzfeind, der zur damaligen Zeit eine furchterregende Flotte besaß …

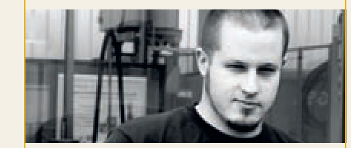
Die Geschichte Napoleons ist spannend, keine Frage. Genau deshalb versuchen die Entwickler, so viel Erzählung wie möglich in ihr Spiel zu pressen. Ähnliches, wenn auch auf viel niedrigerem Niveau, kennen Spieler ja schon aus **Empire: Total War**, in dem vier Kampagnen die Geschichte Amerikas bis zur Unabhängigkeit erzählten. In **Napoleon** soll die Karriere des Feldherrn im Mittelpunkt stehen und mit Mitteln wie Zwischensequenzen, gerenderten Filmen oder Textfenstern erklärt werden. Bei einem Strategiespiel ist eine brillant geschilderte Geschichte sicherlich nicht einfach einzubauen. Leicht haben es sich die Entwickler der Serie aber noch nie gemacht.

Um auch die KI für die neuen Schlachten fit zu machen, haben die Entwickler ein wenig gewerkelt. Der normalen Kampagnen-KI wurde nun ein sogenannter Kampagnen-Manager unterstellt, der den Zügen und Aktionen der einzelnen Fraktionen mehr Tiefe verleihen soll. So denkt, bildlich gesprochen, eine Nation nicht mehr: „Ich bin eine Nation“, sondern eben: „Ich bin Österreich, deshalb verhalte ich mich entsprechend.“ Eine französische KI agiert also zum Beispiel ausgesprochen aggressiv.

Nebenbei haben die Entwickler ihr Meisterwerk **Empire** nicht vergessen. In einem Gespräch erzählte uns Creative Assembly-Mitarbeiter Kieran Bridgen von den Erfahrungen mit Steam, den Problemen vieler Spieler und der kommenden Mehrspielerkampagne (siehe Interview auf der nächsten Seite). Die soll, von Fans schon seit Jahren gefordert, nun endlich auf einem guten Weg sein. Mit **Napoleon** zeigen die englischen Entwickler erneut, wie viel Arbeit und Detailverliebtheit sie in ihr Spiel stecken. Wie es mit der Serie weitergeht, steht noch nicht fest. Der Erste Weltkrieg fällt laut Creative Director Mike Simpson aber schon mal weg. Zum einen war dieses Ereignis zu schrecklich, zum anderen passt es schlicht nicht ins Konzept spektakulärer Massenschlachten. Das wird viele Fans sicher freuen, denn ein **Total War**-Spiel braucht Kavallerie, Schwerter, Kanonen und nun auch Napoleon. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Napoleon ist die logische Weiterführung des Erfolgsrezepts **Empire: Total War**. Und weil ich das Hauptspiel klasse fand, freue ich mich auf das Kräftemessen mit dem französischen Militärgenie. Vor allem aber freut mich, dass sich die Entwickler nach wie vor mit Hingabe um **Empire** kümmern, die Beschwerden der Fans ernst nehmen und an Patches arbeiten, die auch noch die letzten Probleme beseitigen sollen. Dass all diese Verbesserungen auch gleich in das Add-on einfließen, ist klasse.

GENRE: **Strategie**
ENTWICKLER: **Creative Assembly**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **Februar 2010**

Feldherren
Kommandeure spielen in **Napoleon: Total War** eine größere Rolle als noch im Vorgänger, wo man sie meist einfach aus der Schlacht heraushielt. Nun sollen Sie die Anführer mehr in das Gefecht einbringen, damit diese aktiv die Moral der kämpfenden Truppen stärken.

Schlachten
Ohne gigantisch angelegte Gefechte wäre ein **Total War**-Spiel nicht komplett. In **Napoleon** haben die Designer extra dafür einen komplett neuen Technologiebaum entwickelt, der Sie mit neuen Waffen, Formationen und Technik versorgt. Wenn Sie lieber friedlich vorgehen wollen: Diplomatie gibt es nach wie vor.

HISTORISCH | Ein Screenshot wie ein Gemälde: Napoleon überwacht das Gefecht aus dem Hintergrund.

INTERVIEW MIT **KIERAN BRIDGEN**

„Da gab es den berühmten Schnurrbart-Streit."

PC Games: Euer Spiel konzentriert sich auf Napoleon, also die Franzosen. Darf man denn in der Kampagne die anderen Nationen gar nicht spielen?
Bridgen: „Doch, der Plan ist, die Kampagnen für alle Fraktionen zu öffnen. Aber den erzählerischen Hintergrund bekommst du nur, wenn du Frankreich spielst. Wir überlegen noch, ob wir nicht die ersten beiden Kampagnen den Franzosen vorbehalten. In der dritten darfst du dann aber jede Fraktion spielen."


Kieran Bridgen ist Studio Communications Manager bei Creative Assembly.

PC Games: Ihr haltet euch ja an den historischen Hintergrund. Wird es also die Schlacht von Waterloo geben?
Bridgen: „Das hängt natürlich von deinen Entscheidungen als Spieler ab. Wenn du also eine Armee in Belgien hast und die Briten sind ebenfalls dort ... na ja, dann kann es diese Schlacht schon geben. Aber darüber hinaus gibt es ja noch die historischen Szenarios."

PC Games: Bei all der historischen Korrektheit eurer Spiele gibt es doch sicher immer Leute, die es besser wissen?
Bridgen: „Au ja, da gab es den berühmten Schnurrbart-Streit. Wir hatten einige frühe Screenshots von **Empire** veröffentlicht und erhielten daraufhin eine E-Mail über zwei Seiten, in der uns Leute erklärt haben, warum der abgebildete Bart, den die Soldaten trugen, damals noch nicht existiert haben kann. Denn das entsprechende Wachs zum Formen der Bärte gab es erst fünf Jahre später. Wir haben das dann geändert."
PC Games: Ist es nicht schwierig, eine künstliche Intelligenz für einen der größten Strategen dieser Zeit zu entwickeln?
Bridgen: „Das ist eine verdammt große Herausforderung, ja. Zum einen müssen wir den französischen Kräften Vorteile bei Truppen und Ausrüstung verschaffen, das war zu der Zeit eben so. Und dann müssen wir noch eine extrem aggressive Kampagnen- und Schlachtenintelligenz erschaffen. Da arbeiten wir gerade dran."
PC Games: Reden wir über **Empire**. Viele Spieler beschweren sich noch heute über Probleme. Was war da los?
Bridgen: „Weniger als zehn Prozent der Spieler hatten Schwierigkeiten mit dem Spiel. Aber das sind natürlich die, die sich in Foren beschweren. Was ihr gutes Recht ist, immerhin funktioniert ihr Spiel nicht. Andere wiederum haben gar keine Probleme. Wir hatten vorher noch nie ein Spiel über Steam veröffentlicht und hatten zu Beginn zu kämpfen. Beispielsweise kam Steam nicht mit der schieren Masse an Spielern am ersten Tag klar. Dann gab es Lokalisierungsprobleme in manchen Ländern. Jetzt wissen wir, wie wir mit so etwas umgehen müssen. Und dann war da noch die Hardware. Das Wunderbare und gleichzeitig Schreckliche bei der Entwicklung von PC-Spielen ist, dass es so viele unterschiedliche Komponenten gibt. Wir haben **Empire** drei Jahre lang getestet, mit jeder Hardware, die wir in die Finger bekommen konnten. Natürlich gab es immer noch Kombinationen, die wir nicht abdecken konnten. Inzwischen würde ich sagen, dass wir zu 99 Prozent da sind, wo wir sein wollten. Es hat ja auch lange genug gedauert."
PC Games: War die Abhängigkeit von Steam im Nachhinein also eine gute Idee?
Bridgen: „Definitiv. Klar hatten wir am Anfang Probleme, da werde ich gar nicht drum herumreden, aber wir konnten kleinere Fehler in sehr kurzer Zeit beheben, wir hatten einen Bugfix nach nicht mal einer Woche veröffentlicht. Mit Steam geht das automatisch. Außerdem gibt uns Steam jede Menge äußerst nützliche Informationen, etwa welche Fraktion am häufigsten gewählt wird oder wie lange die Leute durchschnittlich spielen. So sehen wir, wo das Spiel noch Balancing-Probleme hat."
PC Games: Wir warten übrigens immer noch auf die Mehrspieler-Kampagne von **Empire**.
Bridgen: „Die wird kommen. Wir sind auf einem guten Weg, würde ich sagen. Ich spiele die gerade ständig. Ich muss meine Kollegen immer raushauen, wenn sie einen Krieg vom Zaun brechen. Wir haben noch einige Probleme. Es gibt so unglaublich viel, was da schiefgehen kann. Allzu lange sollte es aber nicht mehr dauern."

Von: Felix Schütz

Erneut hatten wir die Chance, das Strategie-Epos in Ruhe anzutesten. Diesmal im Blickpunkt: die brandneue Solo-Kampagne.

AUF DVD
- Video zum Spiel
- Intro-Cinematic



FOLTER! | Wann dürfen Sie Protoss, Terraner und Zerg endlich selbst in der Mehrspieler-Beta ausprobieren? Bislang schweigt sich Blizzard darüber aus.

Starcraft 2: Wings of Liberty

Manche Menschen pfeifen auf Multiplayer. Sie scheren sich nicht um Weltranglisten, haben kein Interesse an Clans und können mit E-Sport sowieso nichts anfangen. Sie bevorzugen lieber gute Geschichten, spannende Missionen, motivierende Kampagnen. Und solche Menschen gibt's auch bei Blizzard – jenes Studio, das mit Starcraft und World of Warcraft zwei der wichtigsten Mehrspieler-Titel aller Zeiten schuf. Schon letztes Jahr gab der Entwickler bekannt, die Story von Starcraft 2 sei derart episch geraten, dass man das Spiel als Trilogie anlegen werde. Wings of Liberty, so lautet der Untertitel des ersten von drei Teilen. Nachdem wir diesen bereits mehrfach im Multiplayer gespielt haben, lud uns Blizzard erneut zu sich ein – um endlich den im Vorfeld viel gelobten Einzelspielermodus auszuprobieren.

Wer's noch nicht wusste: In Wings of Liberty spielt man nur die Kampagne der Terraner; Protoss und Zerg sind für die nächsten beiden Teile der Trilogie eingeplant. Sie heißen Heart of the Swarm und Legacy of the Void.

Bevor wir aber losspielen dürfen, gibt uns Dustin Browder, leitender Designer von Starcraft 2, noch ein paar Fakten mit auf den Weg: Der Einzelspielermodus wird rund 30 Missionen enthalten und jede einzelne davon wird man auch in einem Durchlauf spielen können. Dies betont er, weil die Kampagne nichtlinear verläuft und der Spieler sich seine Einsätze aussuchen darf. Etwa 19 kritische Missionen muss man aber mindestens meistern, um den Abspann zu sehen. Obwohl es im Spiel zwei oder drei Entscheidungsmomente geben wird, bleibt der Ausgang der Handlung davon unberührt. Das heißt: Zwar wird man sich im Kampagnenverlauf vielleicht zwischen zwei Charakteren oder Parteien entscheiden müssen, doch für das Ende der Geschichte spielt diese Wahl keine Rolle – der Spieler beeinflusst allenfalls den Weg dorthin.

Nach dem Spielstart werfen wir zunächst einen Blick in die Optionen: Die Auflösung unserer Vorschauversion ist auf 1.680 x 1.050 Pixel eingestellt, alle Details hochgeschraubt – bis auf die Reflexionen, die wurden abgeschaltet. Weshalb, merken wir später: Als wir das Grafikfeature interessehalber aktivieren, zeigen Wasseroberflächen zwar sehenswerte Spiegelungen, doch die Framerate geht auch spürbar nach unten. An der Technik optimiert Blizzard also noch fleißig. Schade: Wie schon bei Warcraft 3 lassen sich die Tasten nicht frei belegen – ein Ärgernis, für das auch Blizzard keine vernünftige Begründung hat (siehe Interview auf Seite 39). Unsere Stimmung hebt sich jedoch, als wir Schalter für zwei andere Neuerungen entdecken: einen spieleigenen Voice Chat sowie Video Recording.

Die erste Kampagnenmission führt auf den Planeten Mar Sara zurück. Jim Raynor – Söldner, Rebellenanführer und Held der Geschichte – möchte dort Waffen von der verhassten Regierung namens Dominion erbeuten. Erste Erkenntnis im Spiel: Blizzard hat sämtliche Tutorial-Tipps in ein eigenes Menü verfrachtet, erfahrene Spieler müssen sich also nicht jeden Mausklick erläutern lassen. Das Tutorial-Menü wirkt edel, beispielsweise werden alle Hilfen mit Videos illustriert.

Wir schicken unsere ersten Marines durch Mar Saras staubige Wüste. Wenig überraschend: Die feine Steuerung ist für Kenner von Warcraft 3 und Starcraft selbsterklärend. Zudem fällt uns an der Grafik auf, dass Blizzard merklich an den Texturen geschraubt hat, vor allem Bodenoberflächen sehen bedeutend schärfer aus als im letzten Jahr. Allzu polygonreich sind die Umgebungen allerdings nicht, kantige Felsformationen sind die Folge. Schön hingegen: Überall am Wegesrand treffen unsere Marines auf Nichtspielercharaktere, die durch die Gegend spazieren oder an voll animierten Baugeräten ihrer Arbeit nachgehen. Solche lie-



AN BORD DER HYPERION

Der Einzelspielermodus von Wings of Liberty verläuft nichtlinear. Zwischen den Missionen steuert man Jim Raynor durch die Räume seines Raumschiffs. Hier sehen Sie, was man dort alles tun kann.

NACHRICHTEN
Ob politische Hetze gegen Raynors Widerstandskämpfer, Berichte über Angriffe der Zerg oder kritische Kommentare zu Raynors letzten Einsätzen – all das und mehr kann man sich von Zeit zu Zeit in den Nachrichten ansehen. Ähnlich wie die meisten Gespräche mit NPCs ist auch dieses Feature völlig optional und nur für die Spieler gedacht, die tiefer in Story und Spielwelt abtauchen wollen.

UPGRADES KAUFEN
Der Clou der Kampagne: Für jede geschaffte Mission gibt's neben neuen Einheiten und Gebäuden auch bares Geld. Diese Credits investiert man in zusätzliche Upgrades, die es ausschließlich (!) im Einzelspielermodus gibt: ein Geschütz für Bunker, kräftigere Waffen für Soldaten, höhere Erträge für Sammler – die Auswahl an Verbesserungen ist groß. Jedes Upgrade wird mit einem kleinen Video plus Text erklärt – ein nachträglicher Verkauf ist nicht möglich.

CANTINA (DIE BAR)
Vom Aufzug aus erreicht Raynor die Brücke, die Waffenkammer und das Labor. Ein Klick auf den Monitor (oben Mitte) zeigt die TV-Nachrichten an. Bei dem NPC links unten am Tisch kann Raynor Söldner anwerben.

ARMORY (DIE WAFFENKAMMER)
Über den Aufzug erreicht Jim diesen wichtigen Raum, von dem aus er die Upgrades verwaltet (siehe oben). Ein Klick auf den Mechaniker (rechts von der Konsole) startet einen Dialog, in dem auch Detailfragen zur Technologie beantwortet werden. Beispielsweise erfährt man so, warum sich die Feuerfresser-Infanterie seit **Starcraft 1** so drastisch verändert hat.

SÖLDNER ANHEUERN
Bei diesem NPC kann man für teures Geld verschiedene Spezialeinheiten einkaufen, die dann in der nächsten Mission zur Verfügung stehen. Söldner sind zwar stärker als normale Truppen, doch sie sind nicht unsterblich: Fällt die kostbare Einheit im Kampf, bleibt sie auch tot. Blizzard arbeitet noch kräftig an diesem Feature.

DIE BRÜCKE
Das Herzstück der Hyperion: Hier kann Raynor mit anderen Charakteren sprechen (links im Bild Matt Horner, rechts von Raynor der Söldner Tychus Findlay) oder bereits erledigte Missionen wiederholen. Ein Klick auf den großen Kartentisch ruft die Kampagnenübersicht auf: Oft hat man die Wahl zwischen mehreren Aufträgen, der Handlungsverlauf wird davon aber nur in zwei oder drei Fällen beeinflusst. Von den 30 Missionen sind nur 19 verpflichtend.

LABORATORIUM
Laut Blizzard ist dieser Bereich noch „work in progress", also unfertig: Hier kann Jim per Klick auf den Monitor verschiedene Forschungsaufträge starten. Etwa das Sammeln von drei Alien-Artefakten – wählt man diesen Auftrag, so erscheint er als Nebenziel in einer der nächsten Missionen. Als Belohnung gibt's Statusboni, etwa höhere Feuerkraft für Fahrzeuge. Klingt noch nicht sonderlich spannend – und das findet auch Blizzard, daher wird an dem Feature noch kräftig gefeilt.

bevollen Details erkennt man am besten, wenn man per Mausrad heranzoomt, denn in der normalen Spielansicht fallen sie kaum auf. Mehrmals stößt unser Trupp auf Projektoren, an denen Arcturus Mengsk, Dominion-Oberhaupt und Raynors Erzfeind, seine reißerische Propaganda verbreitet. Wir zerstören die Geräte und arbeiten uns so bis zu einer kleinen Feindbasis durch. Ein paar Schusswechsel und eine fetzige Explosion später ist der Einsatz geschafft – nach nur sieben Minuten Spielzeit. Es öffnet sich eine Missionszusammenfassung, wo wir neben typischen Statistiken auch etwas Neues entdecken: Für jeden geschafften Einsatz erhält der Spieler nun ein Achievement, zudem verdient man weitere Medaillen für besondere Leistungen, etwa einen Speedrun oder einen verlustfreien Sieg. Wer mit seinem Ergebnis nicht zufrieden ist, nutzt den „Einsatz wiederholen"-Button.

Eine kurze Ladezeit später blendet das Spiel in eine komplett echtzeitberechnete Zwischensequenz über. Blizzard versucht sich hier erstmals an einer neuen Inszenierungsweise – und das gelingt fabelhaft: Wir sehen einen detailreich modellierten Raynor an einer staubigen Bar sitzen, in seinem Whisky-Glas spiegelt sich realistisch die Umgebung, feine Schatten wandern über sein zerfurchtes Gesicht. Ein schwer gepanzerter Marine stapft in den Raum, Tychus Findlay heißt er, ein knurriger Söldner mit Zigarre im Mundwinkel. Er bietet Raynor an, gemeinsam ein Protoss-Artefakt aus einem Lager der Dominion zu stehlen. Unser Held schlägt ein. Wer mag, kann nun noch ein wenig die Bar erkunden, bevor die nächste Mission startet. In dem Raum befinden sich nämlich mehrere interaktive Objekte, etwa eine Jukebox oder eine Pinnwand, an der einige



UNVERÄNDERT | Nach wie vor nutzen Protoss Pylonen, um ihre Gebäude mit Energie zu versorgen.

SCHICK | Scharfe Bodentexturen und viele Details am Wegesrand – **Starcraft 2** sieht immer besser aus.

EVOLUTION | Die Basis-Abwehr der Zerg wurde schon mehrfach umdesignt. Aktuell ähnelt die Boden-Boden-Verteidigung einem langen, enorm dehnbaren Schwanz mitsamt Stachel, der ruckartig auf den Feind zuschnellt.

HITZEWELLE | In dieser Mission auf einer Vulkanwelt steigt der Lavaspiegel regelmäßig an und überschwemmt die wichtigen Kristallfelder. Daher muss man seine WBFs rechtzeitig zurückziehen, bis die Lava wieder abgeflossen ist.

JAGD | Der Brutalisk ist ein Biest der Zerg, das Blizzard eigens für die Kampagne erfunden hat.

von Raynors Erinnerungsstücken hängen. Auch Tychus lässt sich anklicken, das führt zu einem weiteren Dialog – all diese Elemente sind gänzlich optional, bieten aber interessierten Spielern zusätzliche Möglichkeiten, in die Geschichte und die Spielwelt abzutauchen. Klasse!

Die zweite Mission „The Dig" ist ähnlich simpel wie die vorherige und dient noch als Übungsphase für unerfahrene Spieler: Wir verwalten erstmals eine kleine Basis, was sich im Grunde so spielt wie im ersten **Starcraft**: WBF-Arbeiter sammeln Kristalle, bauen Gas ab, errichten Gebäude – das kennt man. Verbesserungen findet man nur in Details, etwa dass man Gebäude-Upgrades nun verschrotten kann, um einen Teil der Ressourcen zurückzuerhalten. Elf lockere Minuten später haben wir einige feindliche Marines erledigt und das Artefakt geborgen, die Mission ist geschafft.

Dann geschieht das Unvermeidliche: Zerg-Truppen landen auf Mar Sara und beginnen einen neuen Feldzug gegen die ahnungslosen Terraner. Die dritte Mission mit dem Titel „Zero Hour" ist daher ein Verteidungseinsatz: Raynors Soldaten müssen ausharren, bis ein Evakuierungsschiff eintrifft. Wir errichten Bunker an zwei Basiseingängen und besetzen sie wie gewohnt mit je vier Infanteristen. Einen weiteren Trupp schicken wir ins Kampfgebiet hinaus, um versprengte Soldatenverbände zu retten – ein sekundäres Missionsziel, ähnlich den Nebenquests aus **Warcraft 3**. Am Ende des Einsatzes eilt die Hyperion zur Rettung herbei, ein gewaltiger, terranischer Kreuzer. Das Auftauchen der Hyperion bringt die Handlung dann kräftig in Schwung.

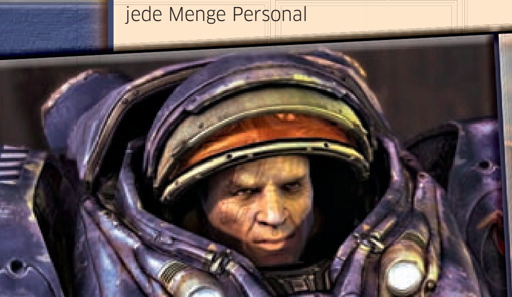
INTERVIEW MIT **JEFFREY CHAMBERLAIN** UND **SCOTT GOFFMAN**

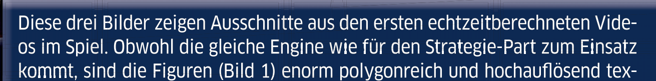
Für brillante Rendervideos ist Blizzard schon lange bekannt. Erstmals verwendet das Studio aber auch in Echtzeit berechnete Cutscenes – im Interview erklären die Kreativen, wie sie Film und Spiel miteinander verschmelzen.

„Unser Team ist beides: Filmschaffende und Spieleentwickler!“

Links: Jeffrey Chamberlain – Cinematics Project Lead
Rechts: Scott Goffman – Cinematics In-Game Lead

PC Games: Einer eurer Kollegen sagte mir mal, es würde euch etwa ein Jahr an Zeit kosten, um fünf Minuten an gerenderten Filmsequenzen zu produzieren.
Chamberlain: „Das dürfte wohl ungefähr hinkommen. Wir machen ja schon seit einiger Zeit die Intros für **World of Warcraft**. Die sind etwa drei Minuten lang und nehmen zwischen sechs bis zwölf Monate unserer Arbeitszeit in Anspruch.“
PC Games: Mal überlegen: Ihr arbeitet an **Starcraft 2**, **Diablo 3**, dem nächsten **WoW**-Add-on, mindestens einem weiteren Projekt …
Chamberlain: „Ja, stimmt! Daher mussten wir uns intern umstrukturieren, um all diese Projekte gleichzeitig unterstützen zu können.“
PC Games: Also wenn ihr einen animierten Kinofilm machen wolltet, dann würdet ihr wie lange brauchen? So um die 500 Jahre?
Chamberlain: (lacht) „Ja, klar. Oder wir könnten einfach mal wieder lange am Strand rumliegen. Aber ernsthaft, was sagten wir? Fünf Minuten in einem Jahr? Ein ganzer Film würde dann …“
Goffman: „Zwölf Jahre für eine Stunde, oder?“
Chamberlain: „Yep, dann wären wir also in etwa 18 Jahren fertig mit dem Streifen.“
PC Games: Na bitte! Die Hoffnung stirbt zuletzt!
Goffman: (lacht) „Exakt!“
PC Games: Durchhalten, Fans!
Chamberlain: „Eure Kinder werden drauf abfahren! (lacht) Aber mal im Ernst: Was das Filmemachen betrifft – das ist etwas, was uns interessiert und das wir lieben. Aber wir sind noch nicht so weit. Wir haben so viel mit den Spielen zu tun … und selbst wenn wir die Chance auf einen eigenen Kinofilm hätten, müssten wir jede Menge Personal einstellen. Natürlich ist das aber eine Idee, mit der wir immer wieder herumspielen …“
PC Games: Betrachtet ihr euch selbst als Spielemacher oder als Filmschaffende?
Chamberlain: „Ich kann nur für das ‚Vorgegerendert‘-Team sprechen: Wir sehen uns als Filmemacher, fühlen uns aber auch den Entwicklern verbunden – wir sind ja alle Spieler.“
Goffman: „Unser Ingame-Team ist beides: Filmschaffende *und* Entwickler. Wir sind genau in der Mitte. Wir nutzen alle Tools und Technologien des Render-Filmteams, verwenden und erweitern aber auch die Engine des Spiels.“
PC Games: Ihr nutzt also wirklich die normale Spielengine für diese langen Filmsequenzen?
Goffman: „Yep! Das wird alles in Echtzeit berechnet.“
PC Games: Es gibt keine eigene Technik dafür?
Goffman: „Nee, das ist die gleiche Grafikengine, die auch im Strategiepart verwendet wird.“
PC Games: Musstet ihr da viel anpassen? Oder war die Technik von Anfang an dafür gedacht?
Goffman: „Die Engine war anfangs definitiv NICHT darauf ausgelegt. Wir mussten eng mit den Programmierern zusammenarbeiten, bis sie die langen Sequenzen berechnen konnten.“
PC Games: Warum denn überhaupt Echtzeitsequenzen anstelle vorgerenderter Filme?
Goffman: „Wir haben viel Story zu erzählen! Mit vorgerenderten Videos wäre das nicht möglich. Weißt du, wir arbeiten seit zwei Jahren an dem Projekt und haben seitdem rund 34 Minuten Zwischensequenzen fertiggestellt. Das sind 17 Cutscenes! Wir können also in relativ kurzer Zeit hochwertige Cutscenes produzieren, auch wenn sie natürlich nicht die Qualität der vorgerenderten Videos haben. Trotzdem sehen sie toll aus und bieten diese Liebe zum Detail, die unsere Fans erwarten.“
PC Games: Wendet sich Blizzard damit langsam von den klassisch vorgerenderten Videos ab?
Goffman: (blitzschnell) „Oh ja, sofort!“
Chamberlain: „Nein. Nein, das haben wir nicht vor. Wir haben bei Blizzard eine lange Hintergrundgeschichte, was vorgerenderte Videos betrifft. Und die werden wir fortführen.“
PC Games: Auf die Gefahr hin, einen wunden Punkt zu treffen: Hattet ihr nicht schon Videos für das eingestellte **Starcraft: Ghost** gemacht?
Chamberlain: Ja … wir hatten schon alle fertig.“
[Scott Goffman bricht in Gelächter aus.]
PC Games: Autsch … das muss weh getan haben.
Chamberlain: „Ach, na ja. Weißt du, es ist okay. Für mich war's nicht so schlimm, weil ich meine ganze Befriedigung aus dem Schaffensprozess ziehe. Das ist es, was ich wirklich mag, und immerhin konnten wir das ja tun. Klar ist es toll, die Filme dann den Fans zu zeigen, das Feedback zu bekommen – aber ich liebe eben vor allem das Erschaffen. Und immerhin sind die Videos auf Youtube und auf irgendeiner unserer DVDs als Easter egg. Die Leute können sie also immer noch sehen. Nur das Spiel dazu kam eben nicht raus … ach, alles halb so wild.“
Goffman: (zynisch lachend) „Ja, klar!“
Das Interview führte Felix Schütz



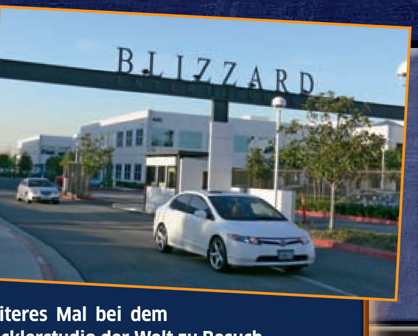


Diese drei Bilder zeigen Ausschnitte aus den ersten echtzeitberechneten Videos im Spiel. Obwohl die gleiche Engine wie für den Strategie-Part zum Einsatz kommt, sind die Figuren (Bild 1) enorm polygonreich und hochauflösend texturiert. Auch rasant geschnittene Kampfszenen (Bild 2) wie diese Luftschlacht laufen ruckelfrei ab und sehen sehr gut aus. Alle Figuren sprechen lippensynchron (Bild 3), voraussichtlich auch in der deutschen Fassung.

Es folgt eine dramatische Cutscene, abermals gekonnt in Echtzeit inszeniert: Raynor und Tychus treffen an Bord der Hyperion auf Matt Horner, den Schiffskommandanten. Während ihres Gesprächs sieht man immer wieder Szenen aus der wilden Luftschlacht, die draußen zwischen dem Schiff und einigen fliegenden Mutalisken tobt. Doch den Helden gelingt die Flucht in den Hyperraum. Horner spielt seinen Mitstreitern danach eine Nachrichtensendung vor. Sie sorgt für den ersten Gänsehautmoment: Zwischen Berichten über die unerwarteten Zerg-Attacken ist erstmals Kerrigan zu sehen. Die stark mutierte Königin der Klingen funkelt kurz in die verwackelte Kamera, dann ist sie schon wieder verschwunden.

Ab hier öffnet sich die Kampagne und das eigentliche Spiel beginnt: Raynor hat nun Zugriff auf die Funktionen der Hyperion. Das bedeutet, er kann seine Truppen mit Upgrades ausstatten, Söldner anheuern, Forschung betreiben und Dialoge führen – eine detaillierte Übersicht über diese brandneue Spielebene liefern wir auf Seite 35. Auffällig ist, dass manche der vielversprechenden Features noch etwas unfertig wirken. Söldner sind beispielsweise besonders kräftige Spezialeinheiten, die derzeit aber so teuer ausfallen, dass sie kaum praktischen Nutzen bieten. Dustin Browder erklärt ausweichend: „Die sind zwar schon cool, aber noch nicht cool genug.“ Als wir dann unsere nächste Mission auswählen wollen, werden wir stutzig: Von der einst herrlich anzusehenden Sternenkarte, die man noch auf der Blizzcon 2008 präsentierte, ist nichts mehr übrig. Stattdessen landet man in einem

BLIZZARD ÖFFNET SEINE PFORTEN



Diablo, Starcraft und Warcraft – diese Marken hat Blizzard erfunden. Die Firma hat ihren Sitz in Irvine, Kalifornien. Wir waren ein weiteres Mal bei dem wohl einflussreichsten PC-Entwicklerstudio der Welt zu Besuch.

TORWÄCHTER | Neu seit unserem letzten Besuch: Im Hof der Blizzard-Anlage prangt nun eine edle Statue von Thrall, einem Helden aus **Warcraft**. Kreisförmig um diese Figur hat Blizzard acht Plaketten in den Boden einsetzen lassen. Auf jeder steht ein Wahlspruch, den sich die Mitarbeiter der Firma einprägen sollen.

Sie lauten:
- Lead Responsibly (Leite verantwortungsvoll)
- Learn & Grow (Lerne und wachse)
- Embrace Your Inner Geek (Umarme den Spinner in dir)
- Commit to Quality (Verpflichte dich zu Qualität)
- Gameplay First (Gameplay an erster Stelle)
- Every Voice Matters (Jede Stimme zählt)
- Play Nice; Play Fair (Sei freundlich; sei fair)
- Think Globally (Denke in globalem Maßstab)

NACHTWÄCHTER | Überall bei den **World of Warcraft**-Entwicklern hängen diese Monitore an den Wänden. Darauf zeigt eine dynamische Weltkarte, wo das MMO gerade gespielt wird. Sie sehen: In Europa war zu diesem Zeitpunkt mächtig was los – als wir das Foto schossen, war es in Deutschland übrigens 3 Uhr nachts.

WUSSTEN SIE SCHON …

… dass der ehemalige Astronaut und **Starcraft**-Fan Daniel T. Barry eine Kopie des Spiels mit ins Welltall nahm? Im Mai 1999 begleitete sie ihn auf dem Space-Shuttle-Flug STS-96 zur internationalen Raumstation, der ersten ISS-Docking-Mission.

… dass jeder Blizzard-Mitarbeiter nach seinem fünften Jahr in der Firma ein schickes Schwert erhält? Nach zehn Jahren bekommt man den dazu passenden Schild, nach fünfzehn Jahren sogar einen Ring. Was es für ein 20-jähriges Jubiläum gibt, steht noch nicht fest – so lange gibt's die Firma noch nicht.

… dass man lange Zeit vermutete, „Project Hydra“ wäre der Codename für **Starcraft 2**? Und dass wir bei unserem Besuch wieder eine Tür mit ebendieser Aufschrift entdeckten?

… dass Blizzard derzeit auch an einem neuen MMO-Projekt arbeitet?

… dass Blizzard ein Spiel auf Basis einer neuen Marke entwickelt, also ohne **Warcraft**-, **Diablo**- oder **Starcraft**-Lizenz? Ob das besagtes MMO sein wird, ist bislang unbekannt.



GASTAUFTRITT | Bestätigt: In **Wings of Liberty** ist eine Mini-Kampagne der Protoss enthalten.



FLOTT | Die ersten Kampagnenmissionen sind zwar abwechslungsreich, aber noch sehr kurz und leicht.

recht schmucklosen Bildschirm, in dem mehrere Planetensymbole auftauchen. Hinter jedem der Icons verbirgt sich eine Mission – in welcher Reihenfolge man sie spielt, ist egal. Jeder Einsatz soll sich, so Blizzard, fast wie ein Minispiel anfühlen, also stets eine Besonderheit und eine eigene Idee aufweisen.

Uns reizt zunächst ein Evakuierungsauftrag auf einer von den Zerg bedrohten Menschenkolonie. Dort sollen wir einen Konvoi zu einem Shuttle eskortieren, das die wehrlosen Einwohner in Sicherheit bringt. Blizzard inszeniert diesen Planeten ungewohnt idyllisch: Felder und Wiesen bestimmen das Bild, sogar Vogelgezwitscher ist zu hören. Der Spielablauf jedoch gibt sich konservativ. Erstmals können wir Feuerfresser bauen, das sind Soldaten mit Flammenwerfern. Diese schicken wir als Eskorte für den Konvoi, der mehrmals von einem Punkt A zu einem Punkt B fährt. Zwischendurch muss man natürlich Angreifer abwehren – und das war's auch schon.

Wir starten „Outbreak“, einen der nächsten möglichen Einsätze. Sein Konzept: Die Zerg haben terranische Gebäude verseucht, aus denen nun zombieartige Kreaturen schlüpfen. Bei Nacht attackieren die Bestien unsere Basis, während sie am Tag aufgrund der Sonnenstrahlung in Deckung bleiben. Nachts wehren wir also Angriffe ab, während wir tagsüber ausziehen, um die Feindgebäude zu zerstören. Eine kurzweilige Spielidee mit hübschem Tageszeitenwechsel.

Wir widmen uns dem nächsten Einsatz: Diesmal sollen wir ein Artefakt bergen, das von Protoss-Ab-

INTERVIEW MIT **CHRIS SIGATY**

„Das war eine echt schwierige Entscheidung für uns."

PC Games: Im Spiel darf man nicht seine eigene Tastenbelegung definieren – warum denn nur?
Sigaty: „Na ja, es ist ein ganz schön vertracktes Benutzer-Interface, weil eine Taste mehrere Funktionen haben kann, je nach Situation. Wenn Leute diese Tasten mehrfach belegen, kann das echt richtig schiefgehen."
PC Games: In **Warcraft 3** konnte man die Tastenbelegung ja immerhin noch per Textdatei ändern. Geht nicht einmal das in **Starcraft 2**?
Sigaty: „Nein, zurzeit nicht. Wir wollen ein eigenes Menü dafür haben, aber dass wir das bis zum Releasetermin fertig kriegen, bezweifle ich. Das wäre dann etwas für einen Patch oder schlimmstenfalls für das erste Add-on."
PC Games: Okay … dann eine Frage aus unserer Community: Unser User „Homunkulus" möchte wissen, was ihr für die Modder tut, die das Heldensystem aus **Warcraft 3** gewohnt sind. Besonders im Hinblick auf die **DotA**-Mod.
Sigaty: „Wir haben ein Attribute- und ein Item-Inventar-System eingebaut, damit genau solche Mods möglich sind! Wir nutzen diese Features zwar nicht im Spiel an sich, aber im Editor sind sie verfügbar, damit die Leute wieder **DotA**-Karten und hoffentlich auch neue, noch abgefahrenere Ideen umsetzen können."
PC Games: Eine Frage unseres Lesers KSC2-303: Plant ihr Achievements für Teams?
Sigaty: „Wir arbeiten derzeit an einem ziemlich ambitionierten Achievement-System. Wir wollen nämlich genau das: ein gutes Team, das sich vielleicht in einem Turnier oder einer Liga bewiesen hat, mit Achievements belohnen. Dazu verraten wir aber erst etwas, wenn wir mehr zu unserem neuen Battle.net enthüllen."
PC Games: Noch mal KSC2-303: Kann man im Multiplayer Ressourcen an sein Team schicken?
Sigaty: „Ja, das geht. Zudem kann man sogar Ressourcen von Mitspielern anfordern. Wir haben allerdings einen Timer eingebaut, der liegt aktuell bei fünf Minuten, glaub ich. So können die Spieler erst nach einer Weile untereinander Ressourcen tauschen, damit unterbinden wir unfaire Rush-Taktiken zu Beginn einer Partie."
PC Games: Das Unangenehmste zum Schluss: Warum habt ihr den LAN-Modus gestrichen?
Sigaty: „Das war eine echt schwierige Entscheidung für uns. Wenn wir erst mehr vom neuen Battle.net zeigen, werdet ihr verstehen, dass es wirklich eine ins Spiel integrierte Online-Erfahrung ist. Genau genommen wird sich das, was du heute gespielt hast, ziemlich von dem Endprodukt (im Multiplayer) unterscheiden. In der Beta wird man das gleich sehen, beispielsweise am Interface. Egal ob du ein Casual- oder Hardcore-Spieler bist, es soll durch und durch eine Online-Erfahrung werden. Aber was diese LAN-Partys mit vielleicht 200 Leuten betrifft … da weiß ich nicht, wie wir das Problem lösen. Wir wollen auch auf solchen Veranstaltungen das bestmögliche Mehrspielererlebnis bieten. Aber dafür musst Du nun mal online sein. Bedeutet das also, dass 200 Leute in einem Raum ohne Internet nicht gegeneinander spielen können? Ja, im Moment bedeutet es das."

Chris Sigaty (links) ist Produzent bei Blizzard



INTERAKTIV | Bevor Raynor auf die Hyperion kommt, hockt er zwischen Einsätzen in dieser Bar. Objekte wie die Jukebox oder der Fernseher lassen sich sogar benutzen.

wehrstellungen geschützt wird. Der Clou: Von einer Seite aus greifen Zerg-Truppen an, die das gleiche Ziel haben wie wir. Also müssen wir schneller sein! In der Praxis sieht's dann so aus: Wir prügeln uns ein paar Minuten an Protoss-Geschützen vorbei und gelangen ohne jede Anstrengung ans Ziel. Eine nette Überraschung gibt's aber noch, als wir das Artefakt bergen wollen: Ohne Vorwarnung erwachen riesige Steinstatuen zum Leben und eröffnen das Feuer – cool!

Nun wartet die letzte Mission auf uns, bevor unsere Spielzeit bei Blizzard zu Ende ist: Auf einem Planeten, der mit Feuer und Lava bedeckt ist, sollen wir 8.000 Kristalle sammeln. Das wäre simpel, würden die Rohstoffe nicht ausschließlich auf einer tiefer liegenden Ebene vorkommen: Da die Lava dort nämlich alle paar Minuten ansteigt, werden diese Zonen regelmäßig überschwemmt, begleitet von sehenswerten Lichteffekten. Daher müssen wir unsere WBFs immer wieder auf eine höhere Ebene zurückziehen. Abermals: eine schöne Idee, die sich aber recht schnell abnutzt. Ein wenig Würze erhält der Einsatz durch regelmäßige Angriffe der Zerg; zusätzlich gibt's auf der Karte eine Zerg-Spezialeinheit, den Brutalisken, der nur für den Einzelspielermodus erfunden wurde: Das Biest muss man besiegen, um einen Nebenauftrag zu lösen.

Sind wir enttäuscht? Nein. **Starcraft 2** spielt sich super, wie erwartet. Nur etwas mehr Pep, mehr Tempo hätten wir uns für die ersten sieben Missionen gewünscht. Vielleicht sorgen ja die höheren Schwierigkeitsgrade für Nervenkitzel. Fünf Stück davon sind geplant, und Blizzard verspricht: Nur auf der höchsten Stufe „insane" wird die KI cheaten. Auch die angekündigte Protoss-Mini-Kampagne wird definitiv im Terraner-Feldzug enthalten sein – das verspricht nochmal mehr Abwechslung. Skeptiker werden das Spiel übrigens auch anhand einer Demo testen können, die aber erst nach Release erscheint. Und natürlich wird zuvor noch die Möglichkeit bestehen, an der Mehrspieler-Beta teilzunehmen. Wann die startet? Fragen Sie uns bitte etwas Leichteres. Auf die Frage hin, warum Blizzard eigentlich nicht die ganzen coolen Sondereinheiten und Upgrades in den Mehrspielermodus einbaut, seufzt Dustin Browder: „Wir versuchen, den Multiplayer so sauber und balanced wie möglich hinzukriegen. Und ganz ehrlich: Das ist schon Herausforderung genug." ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Dass **Wings of Liberty** fantastisch wird, daran besteht für mich kein Zweifel: Die Story lockt mit Spannung und Dramatik, der Mehrspielermodus wird die Fans sicher über Jahre beschäftigen. Nur: All das stand im Grunde ohnehin schon fest. Überraschender für mich: Beim Antesten der Kampagne stellte sich neben dem erwartungsgemäßen Spielspaß auch ein Hauch von Ernüchterung ein: Die ersten Solo-Einsätze glänzen zwar mit tollen Cutscenes und viel Abwechslung, doch der erhoffte „Wow!"-Effekt blieb weitestgehend aus. Vielleicht hat Blizzard zu hohe Erwartungen an die neue Kampagne geschürt, vielleicht bin ich aber auch nur wieder zu kritisch – immerhin habe ich lediglich die ersten sieben Missionen gespielt, die sind ja für Einsteiger gedacht. Ich baue jedenfalls fest darauf, dass es später im Spiel auch wieder lange und vielschichtige Aufträge geben wird, mit reichlich Basisbau, ordentlich Mikromanagement, überraschenden Ereignissen und knackigen Schlachten – auf so was will ich nämlich trotz all der witzigen neuen Missionstypen nicht verzichten.

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Blizzard**
ANBIETER: **Blizzard**
TERMIN: **Nicht bekannt, allerdings sicher nicht mehr in diesem Jahr**

Von: Ralph Wollner

Die Serie hat die Metamorphose endlich abgeschlossen: Aus dem Survival-Horror ist ein Action-Spiel geworden.



GEMISCHTES DOPPEL | Die bildhübsche Sheva unterstützt Chris im Kampf gegen die Untoten.



GUT IN SCHUSS | Der Action-Anteil ist im fünften Teil sehr hoch.



MUTATION | Die Bewohner des Dörfchens verwandeln sich in blutrünstige Monster.

Resident Evil 5

Seit Chris Redfields letztem Einsatz hat sich einiges verändert: Die Umbrella Corporation ist Geschichte, ebenso wie Raccoon City und die S.T.A.R.S.-Spezialeinheit, der er mal angehörte. Doch die Welt ist deswegen kein sicherer Ort geworden. Ganz im Gegenteil: Nach wie vor stellen tödliche Viren und biologische Waffen große Gefahren für die Menschheit dar. Und genau gegen diese Bedrohungen geht Chris nun als Agent der BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance), einer der UN unterstellten Antiterror-Organisation, weiterhin vor. Sein jüngster Einsatz führt ihn nach Afrika, wo er in dem Städtchen Kijuju den skrupellosen Biowaffenhändler Irving finden und aus dem Verkehr ziehen soll. Und da Afrika so ein schönes sonniges Fleckchen Erde ist, spielt **Resident Evil 5** auch an traumhaften Sommertagen. Das ist für ein Zombiespiel ungewöhnlich, weil der Gruselfaktor unter dem gleißenden Licht leidet.

Doch beim ersten Kontakt mit den Modermonstern macht man sich dann doch vor Angst in die Hose. Nicht weil einen die Atmosphäre wie in den ersten Serienvertretern zu erdrücken droht, sondern weil Sie es im Gegensatz zu früher mit ganzen Heerscharen von Zombies und mutiertem Gesocks zu tun bekommen. Anfangs attackieren die Untoten-Armeen mit Knüppeln und blanken Händen, doch im späteren Spielverlauf entpuppt sich das angegammelte Pack als äußerst technikversiert und setzt schwere Geschütze wie Maschinengewehre und sogar Raketenwerfer gegen Chris ein. Hier wird deutlich, dass der fünfte Teil nicht mehr viel mit den Anfangstagen der Serie gemein hat, als der Horror noch durch psychologische Tricks und nicht durch die Quantität der Gegner entstand. Alleine würde Chris also bald als Untotenfestmahl enden, doch Sheva Alomar, zuständige BSAA-Agentin für Westafrika, steht ihm beim Kampf gegen die feindlichen Horden als neue, enorm attraktive Partnerin zur Seite.

Mit einfachen Tastenkombinationen geben Sie der Dame die Befehle „Decken" oder „Angreifen". Im Angriffsmodus erweist sich Sheva in der Vorschauversion allerdings als großer Rambo-Fan und setzt eher auf Amokläufe statt auf taktisches Vorgehen. Dumm nur, dass ihre Munition dadurch schnell verbraucht ist und sie keine große Hilfe im Kampf darstellt. Deshalb erledigten wir die Feinde lieber selbst und ließen uns von der brünetten Schönheit gegebenenfalls verarzten. In besonders brenzligen Fällen rettet Sie die tätowierte Kampfamazone sogar vom Schlachtfeld und haucht Ihnen wieder frisches virtuelles Leben ein. Am meisten Spaß machte uns **Resident Evil 5**, wenn ein Kollege in der Haut von Sheva steckte. Das neue Abenteuer lässt sich nämlich von Anfang bis Ende im Koop-Modus spielen. Ihr Gefährte kann jederzeit einsteigen und am Ende eines Levels das Spiel wieder verlassen. So muss das sein!

Owohl die Xbox-360- und PlayStation-3-Versionen grafisch einiges aus dem Ärmel schütteln, kommen sie an den PC-Preview-Code bei Weitem nicht heran. Das liegt nicht nur an der deutlich höheren Auflösung der PC-Version von bis zu 6.400 x 4.000 Pixeln (je nach Monitor),

ALTE BEKANNTE | El Gigante ist für Kenner der Serie kein Fremder. Ohne die passende Taktik haben Sie gegen den Hünen keine Chance.

VOLLE BREITSEITE | Die Untoten erweisen sich als technikversiert und steuern sogar Lastkraftwagen.

DER AXT-EFFEKT | Die Feinde setzen teilweise große Kaliber gegen Chris Redfield ein.

sondern auch an den viel feineren Texturen. Dadurch sieht das PC-**Resi** um einiges plastischer und lebendiger aus als die Konsolenvertreter. Außerdem ist das Windows-Spiel mit einer butterweichen Kantenglättung gesegnet, die zum Beispiel bei der PS3 komplett unter den Tisch fällt. Wenn Sie einen topaktuellen Rechner haben, schalten Sie optional FP16-HDR zu, was für eine noch stimmigere Beleuchtung sorgt. Um die uns vorliegende Vorschauversion allerdings voll auszutesten, brauchten wir eine Monsterkiste – unter einem Intel-Core-2-Quad-Prozessor tut sich auf dem Monitor nicht besonders viel. Ach ja: Mit Direct X 10 präsentiert sich **Resident Evil 5** um einiges schneller und hübscher als mit Direct X 9, weshalb auch alle unsere Screenshots aus der 10er-Version stammen. Es sieht so aus, als ob Capcom aus den Fehlern früherer Tage (**Resident Evil 4**) gelernt hat und eine gelungene PC-Portierung hinlegt. Wir verstehen allerdings nicht, warum manche Kisten im Spiel zerstörbar sind und andere nicht. Während sich etliche Objekte in ihre Einzelteile zerlegen lassen, scheint Inventar wie Stühle und Tische aus unzerstörbarem Super-Titanium gefertigt zu sein. Das ist unlogisch und muss heute nicht mehr sein. ❑

ERSTEINDRUCK

Ralph Wollner




Ich bin erleichtert. Nach dem Portierungsdebakel von **Resident Evil 4** scheinen die Entwickler schlauer geworden zu sein. Bisher macht **Resi 5** einen absolut sauberen Eindruck: Das Geschehen läuft auch bei extrem hoher Auflösung butterweich über den Monitor und die feinen Texturen lassen die Konsolenversionen ganz schön alt aussehen. Ich freue mich schon auf einen gruseligen September!

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Capcom**
ANBIETER: **Capcom**
TERMIN: **18. September 2009**

EXTRAVAGANTE ANSICHTEN

Die Shutterbrille 3D Vision von Nvidia verwandelte unsere Vorschauversion in ein 3D-Spektakel der Extraklasse!

Nvidias 3D Vision verpasst **Resident Evil 5** einen astreinen 3D-Effekt. Wir müssen wohl nicht erwähnen, dass eine räumliche Darstellung die actionreiche Zombie-Hatz auf ein neues Niveau befördert: Sie können den stinkenden Atem der Monster geradezu riechen. Doch das Ganze hat auch seinen Preis: Neben den Anschaffungskosten von 150 Euro brauchen Sie einen Monitor mit mindestens 100 Hertz, was bei einigermaßen modernen Geräten allerdings kein Problem sein sollte. Laut Nvidia eignen sich die Grafikkarten der Geforce-8-, -9- und -GTX-200-Serie für die 3D-Darstellung. Doch nicht jedes der Produkte kann dies flüssig leisten. Neben der passenden Hardware benötigen Sie Windows Vista oder 7 sowie den Treiber von der mitgelieferten CD. Der Sender für die 3D-Brille ist schnell per USB angeschlossen. Nach einer kurzen Treiberkonfiguration nehmen Sie in der Nvidia-Systemsteuerung unter „Stereoskopische 3D-Funktion" die gewünschten Einstellungen vor. Die Darstellung der beeindruckend plastisch wirkenden Bilder kostet allerdings je nach Spiel bis zu 70 Prozent Rechenleistung.



NEUE DIMENSION | Die Brille zeigt die Szenerie leicht versetzt und gaukelt Ihrem Auge so räumliche Tiefe vor.

Von: Lukasz Ciszewski

Battlefield 2142 lässt grüßen: Ein texanischer Mehrspieler-Shooter bläst zum Angriff.



OVERDRIVE | Wer schneller vorankommen möchte, schaltet in die Verfolgerperspektive und rennt los!



EXPLOSIV | Die Soldaten vertragen dank dicker Rüstung viele Treffer.



OPTIK | Die **Unreal**-Engine 3 bietet die Grundlage für die Grafik des **Spiels**.

Section 8

Es kommt uns vor wie eine Ewigkeit, doch genau genommen erlebte das Genre der Mehrspieler-Shooter erst vor sieben Jahren eine spielerische Revolution. **Battlefield 1942** führte die Action-Gemeinde in riesige Schlachtfelder, in denen die zwei Parteien mithilfe von Infanterie und Fahrzeugen wichtige Stellungen halten und erobern mussten. Es folgten bis heute zahlreiche Nachfolger und Nachahmer, die sich an immer neuen Szenarien versuchten. Naher Osten (**Battlefield 2**), Comics (**Battlefield Heroes**), **Unreal**-Universum (**UT 3**) oder **Star Wars** (**Battlefront**) – die schwedischen Entwickler Dice haben dem Genre ihren Stempel aufgedrückt. Mit **Section 8** erscheint im Herbst ein weiterer Kandidat, dessen Spielkonzept man als „Science-Fiction-**Battlefield** mit Mechs" zusammenfassen kann.

Ungewohnte Wege gehen die texanischen Entwickler schon beim Spawnen Ihres Kämpfers. Statt in einem Stützpunkt aus dem Nichts aufzutauchen, springt jeder Kämpfer aus einem Raumgleiter ins Schlachtfeld. In luftiger Höhe haben Sie dann die Wahl, sich einfach fallen zu lassen oder die Reißleine Ihres Fallschirms zu ziehen. Damit segeln Sie elegant zum gewünschten Landeplatz oder direkt ins Zentrum der Action. „Aber wie soll ein Soldat so einen Flug unbeschadet überstehen", fragen Sie sich bestimmt. Die Antwort liefern die massiven Kampfanzüge, die jeder Teilnehmer in **Section 8** trägt. Somit besitzt der Spieler zwei Energieleisten: zum einen die Rüstungsstärke, zum anderen die Lebenspunkte. Danach sind auch die Waffen ausgerichtet. So ist beispielsweise das Sturmgewehr besonders effektiv, um die Lebensenergie der Gegner zu dezimieren, während das Maschinengewehr mit Leichtigkeit die Rüstung Ihrer Gegner durchlöchert.

Es gibt zwar vorgefertigte Klassen in **Section 8**, jedoch liegt der Fokus auf den individuellen Load-outs, also den selbst zusammengestellten Waffen- und Fertigkeitspaketen. Mörser oder Granate? Scharfschützengewehr oder Reparaturwerkzeug? Mit wenigen Klicks erstellen Sie eigene Klassen, zwischen denen Sie jederzeit hin und her wechseln dürfen. Ein Feature, das uns beim Testspielen bei Publisher Zuxxez besonders gefiel, war der Overdrive. Wenn Sie die Sprint-Taste lange genug gedrückt halten, können Sie bei Bedarf in die Verfolgerperspektive schalten und geschwind durch die weiträumigen Maps sprinten. Dies verhindert, dass Sie minutenlang durch die virtuelle Pampa spazieren müssen, um einen Gegner zu finden.

Eine gute Idee ist auch das Dynamic-Combat-Mission-System. Dieses erlaubt Zusatzmissionen im normalen Eroberungsmodus. Man hetzt also nicht nur von Stützpunkt zu Stützpunkt, sondern jagt nebenbei VIPs oder legt und entschärft Bomben. Haben Sie genügend Punkte gesammelt, können Sie dafür Panzer, Mechs oder stationäre Geschütze bestellen. Dann fliegt ein Gleiter herbei und wirft das gewünschte Produkt ab – **Quake Wars: Enemy Territory** lässt grüßen. ❑

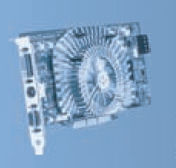
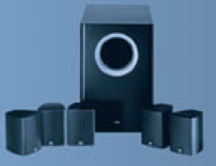
ERSTEINDRUCK

Lukasz Ciszewski



Man kann **Section 8** nicht viel vorwerfen: Die Grundidee stimmt (eine Mischung aus **Battlefield** und den Missionszielen aus **Counter-Strike**), die Optik ist akzeptabel und die Gefechte spaßig. Zwar gibt es auch einen Story-Modus, jedoch macht es mehr Laune, sich mit echten Gegnern als mit Bots zu messen. Science-Fiction-Fans, die von **Battlefield 2142** genug haben, sollten einen Blick riskieren.

GENRE: **Mehrspieler-Shooter**
ENTWICKLER: **Timegate Studios**
ANBIETER: **Zuxxez**
TERMIN: **9. September 2009**



ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT

msi™



MSI DKA790GX Platinum

ATX-Mainboard für moderne „Sockel AM2+"-Prozessoren.

- AMD 790GX Chip • Datenrate: 1 .600-5.200 MT/s • Sockel AM2+
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI • 1x U-133, 5x SATA 3Gb/s RAID, 1x eSATA
- ATI Radeon HD3300 Grafikchip (HDMI, DVI) • 12x USB 2.0, 2x FireWire
- 8-Kanal-HD-Sound • Gigabit-LAN • CrossFireX • Hybrid-CrossFireX
- Heatpipe-Kühlung • ATX-Bauform



MSI R4890 Cyclone OC

Gamer-Grafikkarte mit HD4890-Chip und besonders leisem „Cyclone"-Kühler.

- ATI Radeon® HD4890 Grafikchip • 880 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM (256 Bit) • 3.996 MHz Speichertakt
- werkseitig übertaktet • DirectX 10.1 und OpenGL 2.0
- 1x DVI-I (1x HDCP, Dual Link), 1x VGA, 1x HDMI
- Dual-Slot Kühler mit 90 mm Axiallüfter und vier Heatpipes
- PCIe x16 2.0 • inkl. Tomb Raider Underworld



MSI N275GTX-Twin Frozr OC

3D-Grafikkarte, die realistische Effekte und rasante Performance bei aktuellen Spielen garantiert.

- Nvidia® GeForce® GTX 275 • 666 MHz Chiptakt
- 896 MB GDDR3-RAM (448 Bit) • 2.322 MHz Speichertakt
- werkseitig übertaktet • DirectX 10, OpenGL 3.0
- 2x DVI-I (HDCP, 2x Dual Link)
- PCIe 2.0 x16 • inkl. Tomb Raider Underworld

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 09.09.2009.





159,90





MSI 790FX-GD70

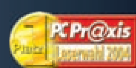
Das MSI 790FX-GD70 ist mit dem „AMD 790FX"-Chipsatz ausgestattet und unterstützt „AMD Phenom II"-Prozessoren auf AM3-Basis. Für höchste Performance und beste Energie-Effizienz sorgen die MSI DrMOS- und APS- (Active Phase Switching) Technik.

- AMD 790FX Chip • Datenrate: 1.600-5.200 MT/s • Sockel AM3
- 4x DDR3-RAM (1.333 MHz, Dual-Channel)
- 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 2x PCI
- 1x U-133, 6+2x SATA 3Gb/s RAID, 1x eSATA
- MSI eSata Power • 12x USB 2.0, 2x FireWire
- 8-Kanal-HD-Sound • Gigabit-LAN
- CrossFireX • Quad-CrossFireX
- Heatpipe-Kühlung • ATX-Bauform

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

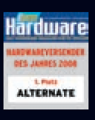
Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 82-83











24-Stunden-Bestellhotline:

01805 - 90 50 40*

www.alternate.de



KAMPFZWERG | Obwohl die kleinen, bärtigen Wichte eher für ihre raue Art bekannt sind, gibt es auch unter ihrer Rasse Magier, die sogenannten Geoden.

Drakensang: Am Fluss der Zeit

Von: Alexander Frank/Stefan Weiß/Sebastian Weber

Zurück in die Zukunft – dtp schlägt ein neues Kapitel im DSA-Universum auf. Mit Erfolg?

Neues, geräumiges Büro, eine größere Mannschaft, Klimaanlage – die Macher von Das Schwarze Auge: Drakensang haben's gut! Obwohl heute viele Unternehmen (auch in der Spielebranche) dank des omnipräsenten Übels „Finanzkrise" aus dem letzten Loch pfeifen, zogen die Mitarbeiter von Radon Labs von Berlin-Treptow nach Berlin-Mitte, in die Nähe vom Alexanderplatz. Der Wechsel in ein größeres Büro tut dem bei unserem letztjährigen Besuch noch angespannten Bernd Beyreuther offensichtlich sehr gut.

„Wir haben euch einiges zu zeigen!" Der Creative Director von Drakensang: Am Fluss der Zeit reicht uns sichtlich gut gelaunt die Hand. Beyreuthers gute Stimmung hat einen Grund: Das erste Drakensang erschien im August des vergangenen Jahres, räumte in der Fachpresse sehr gute Wertungen ab (81 % in der PC Games 09/08) und kam auch bei Spielern gut an. Sowohl Kenner des Pen&Paper-Rollenspiels Das Schwarze Auge (DSA) als auch „reine" PC-Rollenspieler nahmen den Titel positiv auf – so positiv, dass die Entscheidung, einen Nachfolger zu produzieren, bereits wenige Tage nach der Veröffentlichung des ersten Spiels feststand.

„Am Fluss der Zeit spielt 23 Jahre vor den Ereignissen des ersten Teils", erklärt uns Beyreuther die Hintergrundgeschichte. Das Heldenhauptquartier in der Stadt Ferdok, die zentrale Anlaufstelle im ersten Drakensang, dient hier nur zu Beginn als Ausgangspunkt für die Handlung. Dazu später mehr.

Aufmerksame Spieler erinnern sich vielleicht noch an ein Bild, das an der Wand der Helden-WG hing und den Zwerg Forgrimm, die Amazone Rhulana als Kleinkind, deren Vater sowie den zu Beginn des Spiels ermordeten Ardo von Eberstamm zeigte. Genau vor diesem Bild stehen im zweiten Drakensang Forgrimm und Kladdis. Forgrimm trauert seinem ermordeten Freund hinterher und seufzt: „Hach, das waren früher mal Zeiten, als Ardo noch unter uns weilte." Kladdis hakt nach: „Du hast ja noch nie etwas über ihn erzählt. Wie war er denn so? Wie habt ihr euch kennengelernt?" Gute Frage, die sich Spieler des ersten Teils vermutlich auch gestellt haben. Die Antwort darauf findet sich in der lebhaften Erzählung Forgrimms – und in der Rückblende, in der der Spieler die Vorgeschichte (sprich: die gesamte Handlung von Am Fluss der Zeit) erlebt. Das Video der soeben beschriebenen Szene ist lediglich eine Skizze der Entwickler. Die Figuren sind grob von Hand gezeichnet, die Stimmen der beiden Figuren klingen so wie Laien-Gesangsversuche in schlechten Casting-Shows. Marc Buro, Senior Producer beim Publisher dtp, schmunzelt: „Das sind nur Platzhalter, zwei Leute aus dem Team von Radon Labs. Im fertigen Video übernehmen natürlich professionelle Sprecher die Vertonung." Und nicht nur im Video: Diesmal sollen alle Dialoge des Spiels vertont werden. Damit nimmt Radon Labs einen Kritikpunkt am Vorgänger ernst – und beseitigt ihn sogleich.

„Wie, ich erlebe die Handlung in einer Rückblende?", fragen sich jetzt vermutlich alteingesessene Fans des DSA-Universums. „Was ist, wenn meine Spielfigur den Löffel abgibt? Dann ist ja die

DIE GRAFIK IM VERGLEICH

Von Drakensang über Drakensang mit Textur-Update bis hin zu Am Fluss der Zeit hat Radon Labs seine Engine deutlich verbessert:

Am auffälligsten ist die Erhöhung der Texturauflösung (A). Während **Drakensang** in der Urfassung verwaschene Oberflächen zeigte, nahm der Detailgrad mit dem Patch deutlich zu. **Am Fluss der Zeit** toppt aber auch dies. Auch die Gesichtsdetails (B) wirken nun lebensechter, was nicht nur der höheren Texturauflösung geschuldet ist, sondern auch der besseren Shader-Technologie.
Die Weitsicht (C) dagegen hat sich nicht merklich verbessert. Ob Radon Labs hier bis zur Veröffentlichung noch nachlegt, bleibt bislang offen.







▲ **GEMÄCHLICH** | Wie im Vorgänger gestalten sich die Kämpfe dank Pause-Funktion taktisch.
▼ **EINER FÜR ALLE** | **Am Fluss der Zeit** ist ein Party-Rollenspiel, Ihr Held hat also Freunde dabei.

Erzählung von Forgrimm nicht nur unlogisch, sondern auch unvollendet!“ Bernd Beyreuther erklärt uns enthusiastisch, wie das funktioniert: „Wenn eure Spielfigur stirbt, kehrt das Spiel in die Gegenwart zurück. Kladdis fragt dann Forgrimm, was er denn für einen Quatsch erzählt, woraufhin dieser so etwas wie ‚Ja, ich hab mir da was dazugedichtet‘ erwidert und seine Geschichte gleich korrigiert. So bekommt der Spieler eine neue Chance, die Stelle, an der er gestorben ist, erneut anzugehen.“ Ein ziemlich kluger Ansatz, dieses interaktive Speicher- und Ladesystem!

Die von uns gespielte Vorschauversion beginnt an dem Großen Fluss. Kennern vom Pen&Paper-**DSA** dürfte dieser bekannt vorkommen, fließt er doch mitten durch den Spiel-Kontinent. Zu Beginn erstellen wir einen Charakter. Wie im Vorgänger wählen wir hier einen vorgefertigten Klassen-Archetypen und passen ihn an unsere Bedürfnisse an. Männlich oder weiblich? Groß und stark oder eher so klein wie ein Winzling? Auch Gesichtsform, Frisur, Größe und Heldenklasse (etwa Waldläufer oder Zauberer) legen wir hier fest. Im Experten-Modus dagegen greifen wir tiefer auf die Charakter-Attribute zu. Dort dürfen wir einzelne Punkte auf bestimmte Disziplinen verteilen – von Kraft und Geschicklichkeit bis Redegewandtheit oder Etikette. Über das zuletzt Genannte serviert uns Bernd eine Anekdote: Ein Spieler des ersten **Drakensang** entdeckte, dass die Fertigkeit „Etikette“ lediglich an drei Stellen im Spiel bedeutend war. Zwar seien es einigermaßen wichtige Stellen gewesen, aber eben nur drei. Um diesem Attribut mehr Sinn zu verleihen, wird es in **Am Fluss der Zeit** gleich an die hundertmal zum Einsatz kommen und somit ziemlich viele Stellen abhängig von seinem Wert positiv oder negativ beeinflussen.

DER GJALSKERLÄNDER

Im weitesten Sinne den Thorwalern ähnlich, stellt der Gjalskerländer die Barbaren-Klasse in Am Fluss der Zeit dar.

Das karge Leben am Fluss Gjalska und die zahllosen Kämpfe mit Orks, Ogern und Thorwalern hat sie hart und kriegerisch gemacht. Sie stecken also Schaden locker weg und sind Kälte gewohnt. Die Waffen der Barbaren sind das Schlachtschwert, das in ganz Aventurien nur von ihnen gefertigt wird, und die Barbarenstreitaxt, sollte es in die Schlacht gegen Orks oder einen verfeindeten Clan gehen. Bei der Jagd wird ein Speer oder ein Kurzbogen bevorzugt, obwohl mancher Gjalskerländer dabei auch gern zu der Wurfaxt greift …
Im Gegensatz zu den Thorwalern verabscheuen die Gjalskerländer jedoch das Meer.



DER GEODE

Endlich bekommen die griesgrämigen Minikämpfer auch eine Magieklasse spendiert. Wir stellen Ihnen die Geoden vor.

Die Geoden werden auch die „Druiden der Zwerge" genannt. Sie lassen sich in drei Kategorien einteilen: die „Diener Sumus", die „Herren der Erde" und die „Geoden der Wilden Zwerge". Geoden haben die Macht, die Elemente anzurufen und zu beherrschen. Sie sind untypische Zwerge – keine Eigenbrötler, sondern freundliche, naturverbundene, aber oft zurückgezogene Wesen – und werden von diesen als Außenseiter behandelt. Meist haben sie sich nach einem Schicksalsschlag zurückgezogen und ein Geode nahm sich ihrer als Lehrer an.







▲ **AUF DER JAGD** | Elfen können besonders gut mit Pfeil und Bogen umgehen und sollten deshalb besser im Hintergrund bleiben.

▶ **WIDERLICH** | Ein neues Monster: Der Zant bringt die Heldengruppe in arge Bedrängnis.

▼ **BESCHAULICH** | Radon Labs versteht es, die Spielwelt wunderhübsch zu gestalten, die überarbeitete Grafik-Engine hilft dabei.



Der Experten-Modus ist übrigens kein Muss. Auf Wunsch dürfen wir wie im Vorgänger nur die „oberflächlichen" Einstellungen vornehmen und den Levelaufstieg unseres Helden vom Spiel verwalten lassen. Damit ist das Abenteuer auch für Neueinsteiger zugänglich, die sich mit den komplexen Regeln von DSA nicht unbedingt auseinandersetzen wollen.

Nach der Charakter-Erschaffung landen wir endlich in der Spielwelt. Besser gesagt: Wir docken an. Denn wir befinden uns auf einem Schiff, das wir anscheinend erst betreten durften, als wir dem Kapitän versicherten, auf der Reise behilflich zu sein. Und er erinnert uns ziemlich schroff daran: Wir sollen uns doch bitte nützlich machen und ein Lager am Ufer aufschlagen. Eine Übernachtung auf dem Fluss wäre zu gefährlich. Wir (in der Haut eines ziemlich brachial aussehenden Barbars) betreten das Ufer und steuern auf einen Matrosen und dessen junge Gehilfin zu, die an der Lagerfeuerstelle über irgendwas diskutieren. Der Matrose möchte, dass wir spezielle Pilze holen, mit denen wir das Feuer entzünden können. Wir sollen doch das Mädel mitnehmen, es wisse, wo die Dinger wachsen. Auf unsere Frage, warum er denn nicht selbst auf die Feuerpilzjagd geht, flüstert er uns ein paar Schweinereien über die junge Frau zu. Wir winken ab und folgen der Dame. Natürlich ist sie neugierig, was ihr Kumpan denn für fiese Gerüchte über sie verbreitet. Wir wollen aber keinen Streit anzetteln und geben die Beleidigungen nicht weiter.

Nicht weit von dem künftigen Lagerfeuer stehen drei auffällige Kerle (einer klein und dick, einer lang und dürr, einer mit Normalfigur) und murmeln leise über ... irgendwas. Wir können sie nicht verstehen. Als wir näher kommen, bemerken sie unsere Spielfigur und reden absichtlich lauter. „Oh, ich könnte jetzt ein paar Bier vertragen", sagt der kleine Dicke sichtlich gespielt zu den anderen. Diese erwidern mit ähnlich inhaltslosen Sätzen. Erst als wir uns einige Schritte von der Gruppe entfernen, glauben sich die drei unbeobachtet und reden über ihr ursprüngliches Thema weiter. Zu unseren Ohren dringen Sprachfetzen, dass die drei ein besonderes Problem haben. Welches, erfahren wir aber noch nicht. Als wir uns ihnen erneut nähern und sie wieder das Thema wechseln, erkennen wir, wer die drei eigentlich sind: Forgrimm, noch mit Bart (im ersten Drakensang hat er ihn ja rasiert), Ardo und der Vater von Kladdis. Beyreuther erklärt: „Ihr



ERSTAUNLICH | Im Vergleich zum Vorgänger sehen die Charaktere um einiges besser aus.

WILDWUCHS | Auch die Vegetation erscheint nun deutlich realitätsnäher als in **Drakensang**.

INTERVIEW MIT **BERND BEYREUTHER**

„Wir stellen uns gerne neben Dragon Age.“

PC Games: Warum habt ihr euch entschlossen, die Handlung von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** vor **Drakensang** anzusiedeln?

Beyreuther: „In **Drakensang: Am Fluss der Zeit** reisen wir in das Jahr 1009 nach Bosparans Fall zurück. Der wichtigste Grund dafür war, dass es eine Zeit ist, die uns fasziniert, in der spannende Dinge passieren. Da ist zum Beispiel Philiarson von seiner Aventurien-Reise zurückgekehrt, im Süden tobt der Khomkrieg. Kaiser Hal lebt noch, wird aber in einem Jahr auf merkwürdige Weise verschwinden. Es ist eine spannende Zeit, an die wir uns gerne erinnern und in die wir zurückkehren wollen.“



Bernd Beyreuther ist Geschäftsführer von Radon Labs.

PC Games: Gibt es Schwierigkeiten, die damit verbunden sind, dass ihr ein Prequel macht?

Beyreuther: „Dadurch, dass **Am Fluss der Zeit** ein Prequel ist, konnten wir Schwierigkeiten vermeiden, die wir gehabt hätten, wenn wir einen Nachfolger gemacht hätten. Allerdings erfordert es historische Kenntnisse, um in dieser Vergangenheit eine Geschichte zu entwickeln, die sich auch passend in die Geschehnisse der aventurischen Geschichte einfügt.“

PC Games: Bei anderen Rollenspielen wird die Langlebigkeit durch Mod-Tools und Editoren ermöglicht. Was plant ihr dahingehend?

Beyreuther: „Die Community hat schon für den ersten Teil eine Reihe von Editoren geschaffen, die es erlauben, Savegames zu editieren und sich eigene Charaktere zu erschaffen. Wir haben auch diesmal wieder den Fokus darauf gelegt, eine spannende Geschichte zu erzählen. Ob wir in Zukunft dazu einen Editor liefern, ist noch nicht entschieden.“

PC Games: Dieses Jahr soll ja auch noch **Dragon Age: Origins** erscheinen – ebenfalls ein lang erwartetes Rollenspiel. Wie will **Drakensang** da mithalten?

Beyreuther: „Auf **Dragon Age** freue ich mich persönlich seit vielen Jahren. Ich bin gespannt und denke, ich werde es mit großer Freude spielen, und bin sicher, wir werden das eine oder andere davon abgucken können. Ich glaube, **Am Fluss der Zeit** wird sich gut daneben halten können. Wir verfügen nicht nur über die **DSA**-Lizenz, sondern auch über viele Besonderheiten, etwa das ungewöhnliche Setting und natürlich die ganz starken Figuren und Geschichten. So stelle ich mich mit **Drakensang: Am Fluss der Zeit** gerne neben **Dragon Age: Origins**.“

PC Games: Was hat sich nach dem Erfolg von **Drakensang** für euch verändert?

Beyreuther: „Für uns als Entwickler hat sich aufgrund des Erfolgs des ersten Teils von **Drakensang** einiges geändert. Wir haben eine Reihe von Preisen bekommen, die Verkaufszahlen sind sehr gut. Natürlich ist die nahtlose Weiterproduktion schon ein konkretes Ergebnis davon, dass wir mit demselben Team einen zweiten Teil produzieren, das ist ja schon ein Ergebnis dieses Erfolges. Wir haben Stabilität in die Firma reinbekommen. Hier ist eine Truppe am Werk, die viel Freude an der Arbeit an **Am Fluss der Zeit** hat.“

stößt direkt zu Beginn auf die drei. Nach einiger Spielzeit kreuzen sich eure Wege, weshalb ihr beispielsweise Forgrimm in eurer Gruppe haben werdet.“ Er erklärt auch etwas über das neue Heldenhauptquartier: Dieses befinde sich nicht mehr in Ferdok, sondern auf dem Schiff, dessen Anlegeplanke wir zu Beginn in Richtung Ufer überschritten haben.

Noch können wir uns den drei also nicht anschließen, außerdem wartet das Lagerfeuer. Unsere Begleiterin lockt uns zu einem alten Turm, der etwas abseits steht und verlassen zu sein scheint. Auf einem moosbewachsenen Baumstumpf in dessen Nähe entdecken wir die nötigen Pilze. Doch nach einer unvorsichtigen Bewegung macht es Paff! – die Pilze gehen in einer kleinen Sporenwolke vor unserer Nase auf. Die kleine Explosion hat uns fast erschreckt! Unsere Begleiterin hat eine Idee: Wir sollten uns in dem vermoderten Turm umsehen – dort wachsen bestimmt noch mehr Pilze.

Wir betreten den Turm und steigen die runde Treppe in dessen Innerem hinab. Hier erwarten uns allerdings keine Pilze, sondern schleimige Monster. Zu Demonstrationszwecken entfernten die Macher an dieser Stelle unsere Begleiterin und ersetzten sie durch zwei andere Party-Mitglieder.

Der Kampf läuft wie in Teil 1 ab: Der Spieler legt die Angriffe und Spezialattacken auf die Monster fest, das Spiel führt sie dann der Reihe nach aus. Die Auseinandersetzungen sind dabei jederzeit pausierbar. Mehr können wir zurzeit nicht sagen, da die Präsentation an dieser Stelle zu Ende ging und weil – Asche auf unser Haupt! – unsere Gruppe ins Gras biss. Die vier schleimigen Riesenschnecken machten uns ziemlich schnell ziemlich fertig, während wir unsere Aufmerksamkeit sowohl dem Kampf als auch der Erzählung von Bernd Beyreuther und Marc Buro widmeten. Multitasking ist also doch nichts für uns.

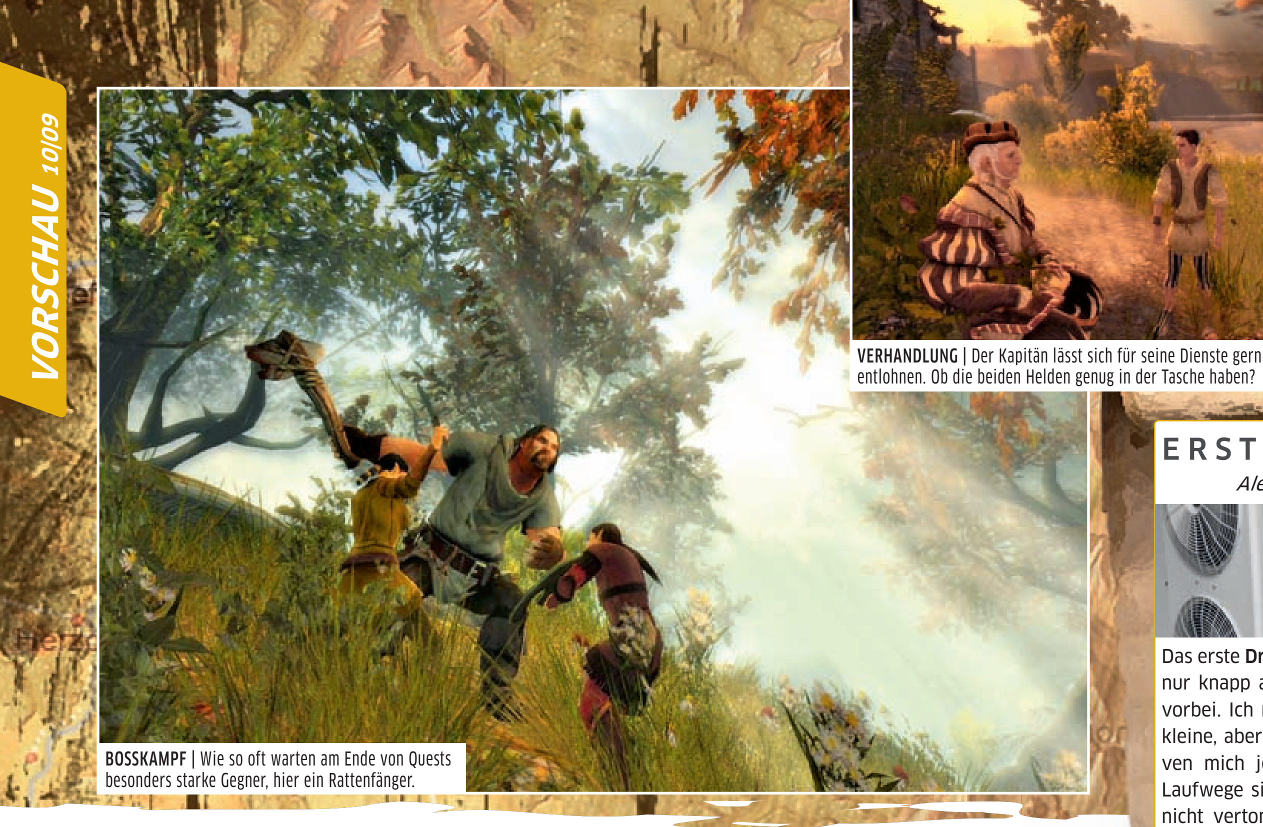
Am Ende der Vorstellung wollen wir noch wissen, warum die Macher beim ersten **Drakensang** erst nach dessen Veröffentlichung ein Paket mit hochauflösenden Texturen angeboten haben – und nicht schon mit der Verkaufsversion. „Wir wollten, dass das Spiel auf möglichst vielen Rechnern läuft“, erklärt Beyreuther. „Hätten wir von Anfang an hochauflösende Texturen implementiert, wären die Hardware-Anforderungen höher.“ Am Ende entschied man sich, den Käufern in dieser Form ein Dankeschön zu präsentieren. „Aber wie finanziert ihr diese zusätzliche Arbeit, wo die Entwicklung des Spiels an sich doch abgeschlossen



DREH- UND ANGELPUNKT | Da das Abenteuer am Fluss spielt, stellt das Schiff den wichtigsten Ort im Spiel dar.



KALTER HAUCH | Der Ork segnet gleich das Zeitliche – der Gjalskerländer kennt sich mit diesen Monstern am besten aus.



BOSSKAMPF | Wie so oft warten am Ende von Quests besonders starke Gegner, hier ein Rattenfänger.

VERHANDLUNG | Der Kapitän lässt sich für seine Dienste gern entlohnen. Ob die beiden Helden genug in der Tasche haben?

ist?", wollen wir wissen. „dtp, unser Publisher, steht hinter uns", sagt Beyreuther. Er erzählt uns von einem Fall zu Zeiten der Entwicklung des ersten **Drakensang**: „Unsere Spiele gehen ja Hand in Hand mit dem Pen&Paper-Universum. Wir halten uns streng an die Vorlage. Wenn wir mit irgendwelchen bekannten Charakteren arbeiten, die im Laufe unseres Spiels sterben, sind sie auch in der Pen&Paper-Welt verstorben, etwa Ardo, das Mordopfer in Teil 1. Umgekehrt gilt das genauso. Jedenfalls arbeiteten wir damals an Ferdok, der zentralen Anlaufstelle des Spiels, als dessen Stadtplan von den Autoren des Pen&Paper-**DSA** fertiggestellt wurde. Also mussten wir kurzerhand den gesamten Aufbau der Stadt an diese Vorlage anpassen." Marc Buro ergänzt: „Wir stehen hinter den Entwicklern, auch wenn das für uns einen Mehraufwand bedeutet."

Beide erzählen noch eine Zeit lang mit leuchtenden Augen von den Neuerungen. Außer der Vertonung sämtlicher Dialoge wollen die Macher die teils zu langen Laufwege verkürzen. Gegenden, in denen der Spieler seine Aufträge abgeschlossen hat, darf er in **Am Fluss der Zeit** im Gegensatz zum Vorgänger erneut besuchen. Man arbeite zudem an einem komplexeren Zusammenspiel der Party-Mitglieder. Diese sollen künftig mehr Eigenleben besitzen – abhängig von den Entscheidungen des Spielers.

Die beiden Präsentatoren sinnieren fast schon mit kindlicher Begeisterung über das kommende Abenteuer. Wir hätten ihren Geschichten, etwa der über die Kindheit von Kladdis, stundenlang zuhören oder mit ihnen die gedruckte Spielwelt-Karte aus dem Ur-**DSA** euphorisch nach winzigen Siedlungen und schmalen Flüsschen absuchen können. Doch unser Zugfahrplan ließ es nicht zu. Am Ende verließen wir das neue Büro von Radon Labs – zuversichtlich, dass die Jungs hier nicht nur die Fehler der Vorgängers ausbügeln, sondern auch literweise Herzblut in ihren Titel fließen lassen. Für uns Spieler kann das wirklich nur Gutes bedeuten. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



Das erste **Drakensang** kratzt bei mir nur knapp an einer Super-Wertung vorbei. Ich mag das Spiel, ein paar kleine, aber bedeutende Dinge nerven mich jedoch noch heute. Die Laufwege sind zu lang, die Dialoge nicht vertont, die künstliche Intelligenz entspricht der einer Amöbe. Nichtsdestotrotz gefällt es mir und ich freute mich seit der Ankündigung auf den Nachfolger. Die Macher scheinen die Meinungen der Fans auch ernst zu nehmen. So sah ich bei der Präsentation eine Tabelle mit mehreren Dutzend Kritikpunkten, die die Entwickler eigenhändig aus den Rückmeldungen von Spielern und Fachmedien wie der PC Games zusammengestellt und für das nächste Spiel angegangen haben. Wenn sie bis zur Veröffentlichung nichts versemmeln, dürfte ihnen also auch für das zweite **Drakensang** der Deutsche Computerspielepreis sicher sein.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Radon Labs**
ANBIETER: **dtp**
TERMIN: **2010**

FRISCHZELLENKUR





◀ **ÜBERSICHTLICHER** | Die Charaktererstellung kommt in **Am Fluss der Zeit** ein wenig verändert daher. Die Grundfunktionen bleiben zwar beim Alten, doch nun dürfen Sie mit Knöpfen direkt das Aussehen Ihres Schützlings verändern.



◀ **NEU SORTIERT** | Auch der Helden- und Inventarbildschirm bleibt im Grunde gleich und erfährt nur Detailveränderungen. Ein großer Plus-Button erleichtert nun zum Beispiel den Stufenanstieg und die Inventarreiter wurden sinnvoller angeordnet. Wer sich in **Drakensang** zurechtfand, wird auch mit **Am Fluss der Zeit** keine Probleme haben.

STARGATE | Durch Portale gelangen Sie in weitere Spielregionen. Die Effekte sehen dabei klasse aus!

RUNDE UM RUNDE | Atlantica Online bietet einen interessanten Rundenstrategie-Ansatz.

GESPRÄCHIG | Wie in anderen MMORPGS bekommen Sie Quests durch Gespräche mit NPCs.

Atlantica Online

Von: Christian Schlütter

Ein MMORPG mit Strategiefaktor. Klingt sehr interessant, ist es auch!

Während immer mehr Echtzeit-Strategiespiele Elemente von Rollenspielen einbauen, um nicht ganz im Einheitsbrei unterzugehen, ist der umgekehrte Weg bis jetzt recht rar. Nur wenige Rollenspiele setzen auf strategische Komponenten. **Atlantica Online** von nDoors könnte diese Nische jetzt füllen.

Atlantica Online spielt in einer alternativen Zeitlinie der Erde. Die Karte spiegelt relativ genau die nördliche Hemisphäre wider. Schon auf den ersten Blick lassen sich Elemente aus der Steampunk-Szene ausmachen. Obwohl es hier recht fantasy-lastig zugeht, beherrschen auch Maschinen und Apparaturen das Bild. Die Geschichte: Die geheimnisvollen Atlantianer haben einst eine Substanz namens Oriharukon entwickelt, mit der sie unglaublich mächtig wurden. Als aber andere Zivilisationen davon Wind bekamen, führte das zu Zerwürfnissen. Nicht nur die rivalisierenden Reiche, auch die Atlantianer waren dem Untergang geweiht. Als Nachfahre dieses einst großen Volkes entdecken Sie jetzt die Ruinen dieser Zeit wieder und begeben sich auf eine Suche nach dem verlorenen Kontinent Atlantis – spannend!

Generell geht es dabei zu wie bei vielen anderen Online-Rollenspielen. Sie erschaffen einen Charakter, nehmen Quests an, sprechen mit Nichtspielercharakteren und verbünden sich mit anderen Spielern, um größere Aufgaben zu meistern. Was wirklich einzigartig an **Atlantica Online** ist, merken Sie, sobald Sie in einen Kampf geraten. Dann nämlich schwenkt die Kamera in eine isometrische Perspektive und zeigt Ihnen ein Schlachtfeld: Auf der einen Seite die Feinde, auf der anderen Seite Sie und Ihre Söldner. Von denen dürfen Sie je nach Füllmenge Ihres Geldbeutels und Ihrer Erfahrungsstufe mehrere anheuern. Dabei stehen sowohl Nahkämpfer als auch Bogenschützen und sogar Feuerwaffen-Kundige zur Verfügung. Der eigentliche Kampf läuft dann wie ein klassisches Runden-Strategiespiel ab. Sie weisen Ihren Mannen Ziele zu, aktivieren Spezialfähigkeiten und nutzen zwischendurch Heiltränke oder Schriftrollen. Damit aber nicht genug. Haben Sie die Grundelemente erst einmal erlernt, gründen Sie Gilden und fallen damit über Städte und Regionen her. Wer geschickt taktiert, beherrscht bald ganze Kontinente. **Risiko** lässt grüßen! Übrigens: **Atlantica Online** ist kostenlos. Wer möchte, kann jedoch im Shop Gegenstände kaufen, die aber meist keinen spielerischen Vorteil bringen. ❑

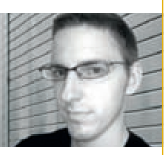
DIE BETA

Unser Artikel hat Sie neugierig gemacht? Super! Denn bald startet die Beta zu Atlantica Online.

Um das Spiel auch auf dem westlichen Markt ausgiebig zu testen (**Atlantica Online** kommt eigentlich aus Korea), startet Publisher nDoors am 3. September eine geschlossene Beta-Phase.
Gut für Sie! Denn Sie können dabei sein! Unsere MMOG-Kollegen von buffed.de verlosen nämlich unter den Lesern ihrer Website exklusiv einige Keys für die Closed Beta von **Atlantica Online**. Schauen Sie doch einfach mal unter www.buffed.de vorbei! Es lohnt sich!

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Das man mich einmal mit einem Online-Rollenspiel ködern könnte, hätte ich nie gedacht. **World of Warcraft** und Konsorten waren für mich immer ein rotes Tuch. Bei **Atlantica Online** jedoch spitze ich meine Strategen-Ohren. Der Ansatz, Runden-Strategie in eine epische Fantasy-Geschichte einzubauen, hat meine vollste Sympathie! Zudem erscheint das ganze Gerüst schon extrem ausgereift.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **nDoors**
ANBIETER: **nDoors**
TERMIN: **September 2009 (Beta)**

WIDERSTAND | Banditenchef Don Esteban kämpft mit seinen Mannen gegen die Inquisition.

Risen

Von: Stefan Weiß/Sebastian Weber/Christoph Schön

Drei Fraktionen, drei Spieler, eine Meinung: Risen wird gut!

PIRANHA BYTES, GOTHIC, RISEN – DER SCHNELLE ÜBERBLICK

Risen ist kein Gothic-Nachfolger, worum geht es im Spiel?

Ein namen- und gedächtnisloser Held strandet auf einer mysteriösen Insel – ganz Piranha-Bytes-typisch. Auf dieser will der sogenannte Inquisitor für Ruhe und Ordnung sorgen, da das Eiland von Monstern überflutet wird. Was es mit all dem auf sich hat und welche Ziele der Inquisitor tatsächlich verfolgt, das findet der Spieler im Verlauf der Geschichte heraus.

Wie viel Gothic steckt dann noch in Risen oder geht Piranha Bytes ganz neue Wege?

Man merkt Risen deutlich an, dass es von den Gothic-Schöpfern entwickelt wird. Die Welt ist rau, die Dialoge entsprechend ruppig und der Spielverlauf im Allgemeinen wie in den Gothic-Teilen: Alles baut auf Lehrmeister und den Erkundungsdrang des Spielers auf. Wer schon die Gothic-Spiele mochte, fühlt sich in Risen sofort wohl.

Gothic 3 war in einem katastrophalen Zustand. Haben die Entwickler dazugelernt oder muss ich auch bei Risen auf Patches warten, bevor ich es spiele?

Risen macht einen überraschend fertigen Eindruck. In den mehr als 40 Stunden Spielzeit fielen uns nur Kleinigkeiten auf, die bis zur Veröffentlichung im Oktober behoben sein sollten. Wir sind guter Dinge, dass Risen annähernd fehlerfrei auf den Markt kommt.



SAUEREI | Wildschweine findet man in **Risen** zuhauf – **Gothic**-Spieler wissen um deren Gefährlichkeit.



POSTKARTENGRUSS | Grafisch macht **Risen** ordentlich was her, strapaziert aber auch Ihre Hardware.

RÄUBERLEBEN – SO SPIELEN SIE ALS BANDIT IN RISEN

Schon kurz nach dem Spielstart (bei dem Sie als Schiffbrüchiger am Ufer einer Insel aufwachen) haben Sie die Wahl, welcher der drei Fraktionen Sie sich anschließen möchten. Wir schlagen uns gleich in den finsteren Sumpf, um dort den Banditen beizutreten.



GOLDKÖNIG | Bis Sie zum Anführer des Banditenlagers, Don Esteban, vorgelassen werden, müssen Sie erst mal etliche Botendienste und kleinere Aufgaben erfüllen.

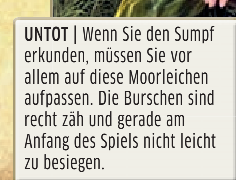
DICKES VIEH | Der örtliche Krautbauer im Banditenlager hat Probleme mit fetten Rottwürmern. Klar, dass Sie ihm dabei helfen, die Plage loszuwerden. Aber Vorsicht, die mächtigen Kiefer der Monster verursachen gehörig viel Schaden.



BELEIDIGT | Schmied Oscar findet es gar nicht lustig, dass Sie ihn hintergehen. Bei vielen Quests haben Sie die Wahl, wie Sie diese beenden. Ihre Entscheidungen machen sich sofort im Spiel bemerkbar und können Ihren Fortschritt vereinfachen oder auch erschweren.

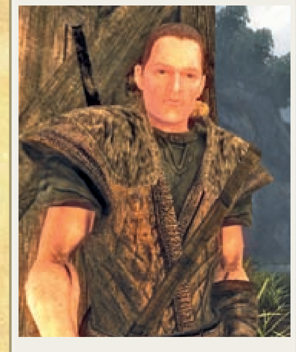


GLAUBENSKRIEG | Da die Banditen mit dem Weißen Orden im Zwist liegen, ist es Ihre Aufgabe, ein nahe dem Sumpf gelegenes Artefaktlager von feindlichen Ordenskriegern zu säubern.



UNTOT | Wenn Sie den Sumpf erkunden, müssen Sie vor allem auf diese Moorleichen aufpassen. Die Burschen sind recht zäh und gerade am Anfang des Spiels nicht leicht zu besiegen.

VERSUMPFT



So erleben Sie die ersten Stunden im Banditensumpf.

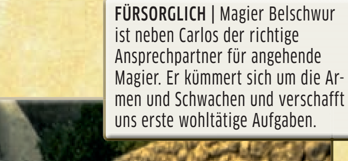
Von Artefakten, Arbeitsverweigerung und Arenakämpfen

Wenn Sie wollen, können Sie sich sofort der Banditenfraktion anschließen: Lassen Sie sich dazu von Räuber Neil, den Sie in einem verfallenen Haus treffen, zum Sumpf führen. Unter der Führung von Don Esteban haben die finsteren Männer dort ihr Lager aufgeschlagen, um nach wertvollen Artefakten zu graben. Dummerweise verweigern die Arbeiter den Dienst, da Monster das Sumpfgebiet unsicher machen. So gibt es für Ihren Helden gleich genug zu tun, denn auch die übrige Moral im Lager ist nicht gerade vorbildlich. Wenn Sie möchten, können Sie auch zum örtlichen Arena-Champion aufsteigen, das spült ordentlich Gold in die leere Heldenkasse. Sobald Sie sich genügend Respekt im Lager verschafft haben, bekommen Sie eine größere Aufgabe zugewiesen: Zusammen mit einer Gruppe Banditen ziehen Sie los, um ein Lager des Weißen Ordens zu erobern.

ALS ANGEHENDER MAGIER IN DER HAFENSTADT

Um sich möglichst viele Quests und damit reichlich Erfahrungspunkte zu holen, können Sie auch gleich in die Hafenstadt ziehen. Wenn Sie sich dann für die Seite der Magier entscheiden, haben Sie mit Meister Belschwur gleich den ersten Ansprechpartner in der Stadt.

VERPFLICHTET | Der Kommandant des Weißen Ordens ist dafür zuständig, den Artefaktschmuggel zu unterbinden und den Banditen das Handwerk zu legen. Wenn Sie diese Aufgaben erfüllen, haben Sie zugleich die erste Prüfung des Magiers Pallas aus der Vulkanfestung erfüllt.



FÜRSORGLICH | Magier Belschwur ist neben Carlos der richtige Ansprechpartner für angehende Magier. Er kümmert sich um die Armen und Schwachen und verschafft uns erste wohltätige Aufgaben.





BRAUKÜNSTLER | Alchemie-Fähigkeiten sind für einen Magier unabdingbar, da er haufenweise Manatränke konsumiert. Elixire, die zum Beispiel Attribute wie Stärke oder den Manavorrat dauerhaft erhöhen, sind ebenfalls herstellbar. Einzige Bedingung: Rezept und Zutaten kaufen oder sammeln.

STADTSTREICHER



Der gestrandete Held auf dem Weg zum ehrwürdigen Magier

Umleitung Hafenstadt! Nächste Ausfahrt: Vulkanfestung

Wer dem Orden beitreten möchte, kann anstatt zur Vulkanfestung auch erst mal einen Abstecher zur Hafenstadt machen. Statthalter Carlos lässt Sie nach einiger Zeit zu sich rufen und überträgt Ihnen einige Aufgaben. Als Belohnung erhalten Sie ein Empfehlungsschreiben und das Ausgangsrecht aus der Stadt und dürfen in die Vulkanfestung. Dort überlässt Ihnen der Magier Pallas die Entscheidung, sich den Zauberern oder den Ordenskriegern anzuschließen. Als Novize im Dienst der Magier absolviert man eine harte Grundausbildung im Stabkampf. Anschließend werden Ihrem Helden Prüfungen auferlegt. Als angehender Magier gehört es dazu, die Künste der Alchemie sowie Bücher ausgiebig zu studieren, Rätsel zu lösen und Spruchrollen zu beschriften. Die Mühe lohnt sich – Runen- und Kristallmagie bieten eine solide Auswahl an Zaubersprüchen.

VERSTRICKT | Die Wache Rodriguez vor dem Schlachthaus am Hafen verdächtigt einen Banditen, hinter einigen Einbrüchen zu stecken. Der Fall fängt mit der Befragung der Geschädigten an und endet mit der Gegenüberstellung des Täters.

VERFÜHRERISCH | Der vordere Teil des ehemaligen Anwesens von Don Esteban dient als Bordell. Für eine bescheidene Summe Gold erfüllen Ihnen die vollbusigen Damen jeden Wunsch. Doch findet dies ausschließlich in Ihrer Fantasie statt, explizite Sexszenen sind in der vorliegenden Fassung nicht zu sehen – das wäre auch eher unpassend.

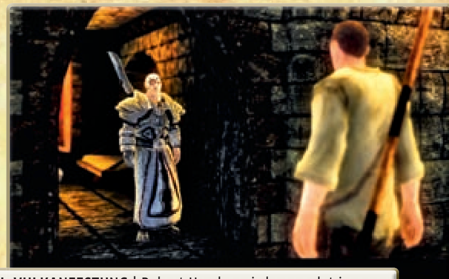


RECHT UND ORDNUNG – DAS LEBEN MIT DER INQUISITION

Bei den Banditen als Besatzer verhasst, sorgt die Inquisition auf der Insel für Ruhe und Ordnung und sackt dafür alle Artefakte aus den mysteriösen Tempeln ein. Wir haben uns direkt nach der Ankunft auf der Insel zwangsrekrutieren lassen, um zu sehen, ob die Mannen um Inquisitor Mendoza wirklich so böse sind, wie sie scheinen.



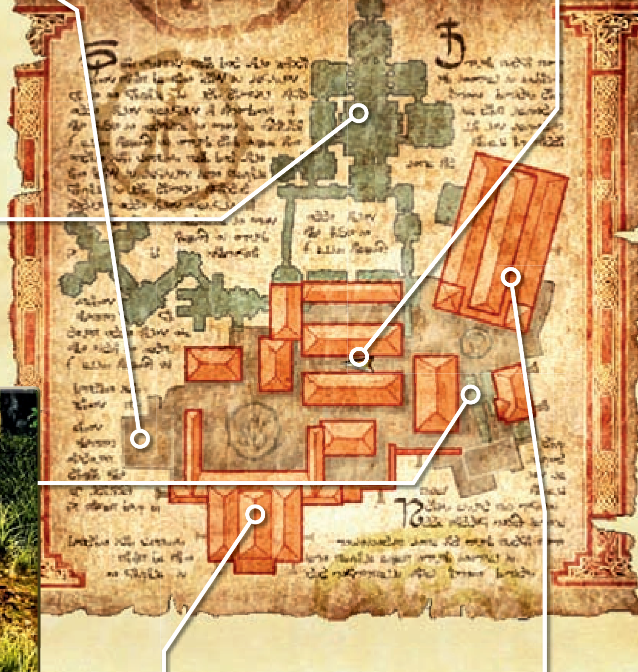
GRUNDAUSBILDUNG | Kurz nachdem Sie sich der Inquisition angeschlossen haben, beginnt Ihre Ausbildung – zunächst im Kampf. Sie lernen, mit dem Kampfstab umzugehen, und bauen Werte wie Kraft und Geschicklichkeit aus. Um die Ausbildung abzuschließen, treten Sie gegen verschiedene Rekruten und sogar Ihren Ausbilder an.



CSI: VULKANFESTUNG | Rekrut Hemlar wird ermordet in seiner Unterkunft gefunden. Der Inquisitor beauftragt Sie damit, den Fall aufzuklären. Ein gefährliches Unterfangen: Sie lassen ein Drogenkartell auffliegen und geraten am Ende selbst auf die Liste des Mörders. Als Belohnung wartet aber das Vertrauen von Mendoza.



PRÜFUNGSZEIT | Nach der Grundausbildung stehen vier Aufgaben an, die Ihnen die Meister der Inquisition stellen. Die Prüfungen dienen dazu, dass Sie die Grundbegriffe der Magie und der Alchemie erlernen, Ihre Kampferfahrung ausbauen und der Inquisition beweisen, dass Sie ihre Werte vertreten.





AUSFLUG | Die Vulkanfestung darf so gut wie niemand verlassen. Bekommen Sie aber Meister Pallas' Prüfung – nämlich in der Hafenstadt für Ruhe und Ordnung zu sorgen – öffnen sich die Tore für Sie. Ab diesem Zeitpunkt sollen Sie dem Statthalter der Hafenstadt unter die Arme greifen.

DER GROSSE MOMENT | Nachdem Sie alle Prüfungen erfolgreich absolviert haben, werden Sie in die Inquisition aufgenommen und entscheiden sich für den Kämpfer- oder Magierweg. Nun weiht Sie der Inquisitor in seine Pläne ein, die Geschichte von **Risen** nimmt Fahrt auf. Mendoza vertraut Ihnen eine wichtige Aufgabe an.

AUF STREIFE



Jeder, der sich nicht den Banditen anschließt, landet bei der Inquisition.

Von absolutem Gehorsam, Mördern und harten Prüfungen

Wer unvorsichtigerweise einem Ordenskrieger in die Arme läuft oder direkt zur Vulkanfestung spaziert, wird von der Inquisition rekrutiert und ausgebildet. Ein Entkommen gibt es nicht. Doch obwohl die Inquisition auf der Insel nicht gerade beliebt ist, hat das auch Vorteile: Sie werden im Stabkampf sowie in Magie und Alchemie ausgebildet, sodass sich Ihr Held zu einem passablen Allrounder entwickelt. Jedoch sind Sie aufseiten der Inquisition nicht frei in Ihren Entscheidungen, denn die ersten etwa acht Spielstunden verbringen Sie komplett in der Vulkanfestung und dürfen diese nicht verlassen, sondern widmen sich voll und ganz Ihrer Ausbildung und der endgültigen Aufnahme bei den Ordenskriegern. Erst dann weiht der Inquisitor Sie in seine Pläne ein und beauftragt Sie damit, wichtige Artefakte zu besorgen. Seine Pläne scheinen also nicht so böse wie gedacht.

ENTWICKLUNGSHELFER

Risen macht Ihnen die Entwicklung Ihres Charakters wie von Piranha Bytes gewohnt nicht so leicht wie andere Genre-Vertreter. Statt bei Stufenanstiegen einfach Punkte in einem Talentbaum zu verteilen, müssen Sie Lehrmeister finden, die Ihnen etwas beibringen. Das kostet Erkundungszeit und Gold, macht die Welt aber auch realistischer. Damit Sie dennoch ohne Probleme durch Risen kommen, ist der Charakterbildschirm denkbar einfach und funktionell aufgebaut.



Talentbeispiel Schwertkampf: Geübte Schwertkämpfer schlagen mächtige Kombos oder kontern gegnerische Angriffe direkt.



Grundwerte: Lebensenergie und Mana erhöhen sich bei Stufenanstiegen automatisch, Stärke, Geschicklichkeit und Weisheit müssen Sie – genau wie die Talente – bei Lehrmeistern steigern. Dafür benötigen Sie Lernpunkte und Geld.

Rüstung: Je nachdem, welchen Harnisch oder Schild Sie tragen, ändern sich hier die Rüstungswerte.

Inventar: Hier zeigt Ihnen das Spiel alle Gegenstände an, die Sie im Gepäck haben – sortiert. Mit der Maus dürfen Sie diese auf Schnellanwahltasten ziehen.

Talentbeispiel Bogen: Je mehr Punkte Sie investieren, desto besser trifft Ihr Schützling – oder er hält den Bogen ruhiger.

Talentwerte: Die Begabungen, die Ihr Held erlernen kann, teilt **Risen** in Kategorien ein. Einige Talente, etwa Stabkampf, können Sie nur meisterhaft beherrschen, wenn Sie sich der dazugehörigen Fraktion anschließen.

ALLES AUFGERÄUMT

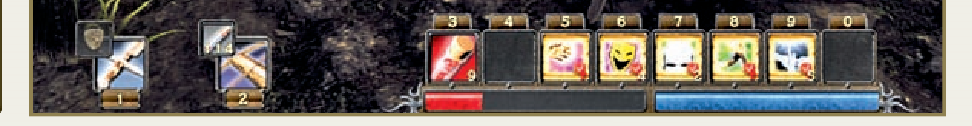
Inventar und Handelsbildschirm wirken aufgeräumt und übersichtlich. Trotzdem könnte hier und da noch nachgebessert werden.



LASS UNS SCHACHERN! | Der Handelsbildschirm zeigt sich übersichtlich und ist genau wie das Inventar nach Gegenstandstypen gruppiert. Ein bisschen umständlich: Waren lassen sich nicht direkt verkaufen, sondern müssen erst in den Warenkorb gelegt werden. Erst ein Klick auf die Schaltfläche „Warenkorb handeln" macht den Deal perfekt. Das erinnert ein wenig an den Verkaufsablauf in einem Internet-Shop, bloß ohne Angabe der Bankverbindung.



SCHNELL MAL ABGELEGT | Gegenstände aus dem Inventar lassen sich bequem per Drag & Drop in die Schnellzugriffsleiste ziehen. Der Inventar-Rucksack ist in verschiedene Gruppen, etwa Waffen, Rüstung und Alchemie, gegliedert. Das Spiel nimmt dabei eine eigene Sortierung der Gegenstände vor. Was fehlt, ist eine Anzeige für den Gegenstandsvergleich.



ZAUBERN LEICHT GEMACHT – DAS MAGIESYSTEM IM FOKUS

In Risen haben Sie drei Möglichkeiten, Zauber zu wirken. Entweder nutzen Sie Einwegzauber, nämlich die Spruchrollen, oder Sie lassen sich zum Zauberkünstler ausbilden und greifen dann auf die Runen- und Kristallmagie zurück. Wir erklären die Unterschiede:


SCHRIFTROLLE

Schwups, weg: Spruchrollen lassen sich nur einmal verwenden und umfassen die schwachen Tricks, zum Beispiel Lichtzauber (siehe Bild) und Heilung. Ihr großer Vorteil: Sie verbrauchen kein Mana und sind so jederzeit einsetzbar.


Selbst ist der Mann: Das nötige Talent vorausgesetzt, dürfen Sie später auch eigene Spruchrollen erstellen. Natürlich müssen Sie die nötigen Zutaten kennen.


Mächtig: Wenn Sie sich der Inquisition und deren Magierfraktion anschließen, stehen Ihnen die wirklich verheerenden Zauber offen. Kämpfer und vor allem die Banditen sind Ihnen dann in Sachen Magie nicht mehr gewachsen.

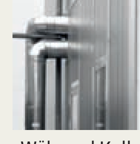
RUNENMAGIE: INFERNO

Nur für Profis: Kristall- und Runenmagie bleiben den Magiern vorbehalten. Dabei umfasst die Kristallmagie ausschließlich offensive Sprüche (Feuerball, Magisches Geschoss, Frostkugel). Bei der Runenmagie finden Sie zum Beispiel Beschwörungen oder auch das verheerende Inferno. Die Zauber dürfen Sie – wie alle anderen Talente auch – verbessern, sodass sie mehr Schaden verursachen oder sich deren Wirkungsdauer verlängert


RUNENMAGIE: SKELETT BESCHWÖREN

ERSTEINDRUCK

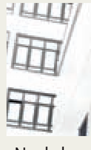
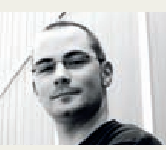
Stefan Weiß




Während Kollege Weber schon eingehende Erfahrungen in **Risen** sammeln konnte, stieß ich als gestandener **Gothic**-Spieler erst jetzt bei der uns vorliegenden Preview-Version dazu. Positiv hat mich die Qualität des Spiels überrascht: Kein „Überlaufen des Arbeitsspeichers“, moderate Ladezeiten, keine bis jetzt ersichtlichen Quest-Bugs, dazu echtes **Gothic**-Feeling. Und doch beschleicht mich das Gefühl, das alles schon mal genau so erlebt zu haben. Scavenger heißen jetzt Seegeier, Goblins sind Gnome und Lares aus dem Neuen Lager ist jetzt Don Esteban – macht nichts, denn **Risen** bietet richtig viel Spaß.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Nachdem ich die Vorschauversion von **Risen** nun 13 Stunden gespielt habe, muss ich sagen: Respekt, Piranha Bytes! Nach der **Gothic 3**-Misere hatte ich wieder ein Bug-Debakel erwartet, aber **Risen** läuft überraschend fehlerfrei. Zudem machen die Quests Lust auf mehr, auch wenn der Start etwas zäh ausfällt und die Aufgabenstruktur sehr an die **Gothic**-Teile erinnert. Spielen will ich **Risen** dennoch.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Piranha Bytes**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **2. Oktober 2009**



VOLLES PFUND | Im Gegensatz zu Altair beherrscht Ezio den Umgang mit allerhand Waffen. Kommt es hart auf hart, schlägt er mit schwerem Gerät zu.

AGIL | Hetzjagden über die Dächer der Stadt geraten dank neuer KI hektischer und fordernder.

HINTERHÄLTIG | Wir überraschen diese beiden Wächter und schalten sie dank zweier Klingen gleichzeitig aus.

Assassin's Creed 2

Von: Christoph Schuster

Der Adler zieht wieder seine Kreise – leben Sie erneut nach dem Credo der Assassinen!

Die Liste der Änderungen und neuen Ideen in Assassin's Creed 2 wächst mit jedem Monat. Ezio, der Held des Spiels, darf in Venedigs Kanälen untertauchen, mit einer Flugmaschine von Leonardo da Vinci über die Dächer gleiten und dank neuem Kampfsystem eine Vielzahl verschiedener Waffen gegen seine Widersacher einsetzen. Allein diese Punkte genügen vermutlich, damit sein Vorgänger Altair vor Neid erblasst. Dennoch ziehen die Entwickler munter neue Features aus dem Hut. Die frisch enthüllte Giftklinge beispielsweise rammt der Meuchelmörder Ezio im Schleichmodus unaufmerksamen Zeitgenossen unter die Haut. Dabei injiziert er eine fatale Substanz, die das Opfer in eine Art Tollwutzustand versetzt. Der Gepeinigte zieht seine Waffe und stürzt sich im Blutrausch kurzzeitig auf alles und jeden, bevor er schließlich tot in sich zusammensackt. Hinterhältig, aber als Ablenkungsmanöver bestens geeignet.

Bevor wir nun weiter spielerische Neuerungen vorstellen, widmen wir uns zuerst dem historischen und geographischen Grundgerüst des Titels. Trieben Sie im Erstlingswerk noch zur Zeit der Kreuzzüge unter Sarazenen Ihr Unwesen, schlagen Sie nun im Italien des 15. Jahrhunderts zu. Das Zeitalter der Renaissance prägt Assassin's Creed 2 und zahlreiche große Persönlichkeiten wie Leonardo da Vinci oder Niccoló Machiavelli kreuzen im Handlungsverlauf den düsteren Weg des Helden. Dessen Reise beginnt in Florenz, der Heimat des Adelshauses, dem der Protagonist Ezio Auditore di Firenze angehört. Von dort führt ihn sein Schicksal ins wunderschöne Venedig. Die Stadt der Kanäle stellt den Dreh- und Angelpunkt der Handlung dar und fällt mit fünf Gebieten beinahe doppelt so groß aus wie die Städte in Altairs Orientausflug. Darüber hinaus stehen Ihnen im Spielverlauf noch eine Bergregion und die Stadt San Gimignano in der Toskana sowie die Feuchtgebiete um das Städtchen



FALLE! | Befreundete Fraktionen lassen sich zu Ihrem Vorteil einsetzen. Hier legen wir mit den Dieben einen Hinterhalt.

VERFOLGUNGSJAGD | Mit einer Kutsche fliehen Sie vor hartnäckigen Wachen. Nur einer der neuen Missionstypen.

TRAGENDE ROLLE | Verbündete Charaktere zu retten und zu schützen fällt ebenfalls in Ihr Aufgabengebiet.

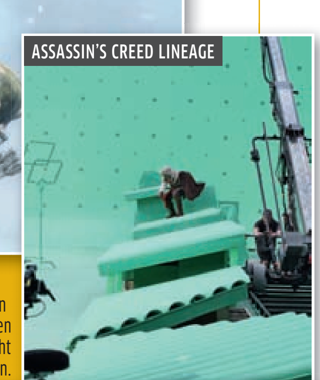
ÜBER DIE GRENZEN DER ZEIT HINWEG

Mittelalter, Rennaissance, Zukunft – die ungewöhnliche und vielschichtige Handlung hinter Assassin's Creed verknüpft mittlerweile drei Epochen.

ASSASSIN'S CREED



ASSASSIN'S CREED LINEAGE



FILMREIF | Der Kurzfilm **Assassin's Creed Lineage** soll die Vorgeschichte zum zweiten Teil beleuchten und handelt von Ezios Vater Giovanni. Laut Produzentin Jade Raymond sollen die Spieler dadurch Ezios Hass verstehen und den Bösewicht schon verachten, bevor sie das Spiel zum ersten Mal starten.

ASSASSIN'S CREED 2



Grundsätzlich handelt Assassin's Creed von dem Barkeeper Desmond Miles. In einer nahen Zukunft hält der Templerorden ihn in einem futuristischen Laborkomplex gefangen. Die Crux dabei: Desmond entstammt einer Ahnenreihe von Assassinen, deren vergangenes Wissen in seiner DNA gespeichert ist. Mittels einer Maschine, dem sogenannten Animus, muss Desmond diese längst vergangenen Ereignisse erneut durchleben, um der Legende des mächtigen Artefakts Edensplitter auf den Grund zu gehen. Neben Abstechern in die futuristische Handlung meistert der Spieler hauptsächlich solche Erinnerungen. Im ersten Teil gehörten diese zum Leben des arabischen Assassinen Altair. Nun verschlägt es Sie hingegen ins Italien des 15. Jahrhunderts, die Zeit der Renaissance. Der Protagonist Ezio Auditore di Ferenze entstammt einem florentinischen Adelshaus. Den Grund für seine Mordlust beleuchtet Ubisoft im Kurzfilm Assassin's Creed Lineage, der ähnlich wie Sin City und 300 auf reale Darsteller vor animierten Hintergründen setzt. Das Spiel selbst behandelt schließlich Ezios Rachefeldzug gegen die Verräter seiner Familie und seinen Wandel vom adeligen Casanova zum düsteren Rächer, der nur noch ein Ziel kennt: Gerechtigkeit!

Forli offen. Statt eines verbindenden Königreichs, das im Vorgänger als reines Durchgangsgebiet diente, haben die neuen Regionen tatsächlich spielerische Relevanz. Auch auf dem Lande erwarten Sie Aufträge und Missionen. Abseits der Straße gibt es den Entwicklern zufolge mehr zu entdecken als nur Flaggen und Aussichtspunkte.

Nicht nur doppelt, sondern gar dreimal so umfangreich fällt übrigens die Zahl der Aufgabentypen aus. Kritisierten wir an Assassin's Creed noch die eintönigen und auf Dauer viel zu abwechslungsarmen Nebenaufträge, stockten die Entwickler von einst fünf auf jetzt 15 Missionstypen auf. Zu den Neulingen zählen Verfolgungsjagden mit Kutschen oder Gruppenmanöver mit Unterstützung der drei Fraktionen (siehe Extrakasten „Unheiliger Bund"), die neuen Schwung ins Attentäterleben bringen sollen. Dass dieser frische Wind nicht ähnlich schnell zum lauen Lüftchen verkommt wie in Teil 1, dafür sorgen das eingangs bereits erwähnte, erweiterte Bewegungspotenzial des Helden sowie eine gewieftere künstliche Intelligenz. Widersacher jagen Sie neuerdings auch über den Dächern der Stadt, einige Elitewächter können es in Sachen Agilität sogar mit Ezio selbst aufnehmen. Um dieser gewachsenen Bedrohung beizukommen, muss der Attentäter von Welt natürlich ein klein wenig aufstocken. Durch Aufträge, Diebstähle oder gehobene Schätze mehren Sie Ihr Vermögen, das Sie wiederum in bessere Ausrüstung und Munition investieren. Richtig gelesen, Munition. Denn neben dem Comeback der Wurfmesser aus dem Vorgänger bereichern von jetzt an zusätzlich Rauchbomben und sogar Schusswaffen Ihr tödliches Arsenal.

Da es sich bei den Abenteuern des Assassinen um keine stumpfe Actionkost handelt, führt unbedachtes Ballern selbstverständlich nirgendwohin. Die Pistole mag mit nur einem Treffer tödlich wirken, dafür geht jedoch eine kleine Ewigkeit fürs Zielen drauf und der laute Schuss alarmiert sämtliche Wachen der Umgebung. Eine entsprechend große Rolle fällt also der Planung und Taktik zu. Dank fließender Tageszeitenwechsel schlagen Sie beispielsweise im Schutz der Nacht zu. Nach getaner Arbeit flüchten Sie spektakulär über die Dächer oder tauchen unauffällig in der Menge unter. Während solch ein Tarnmanöver beim Erstlingswerk nur Gruppen von Mönchen ermöglichten, mischen Sie sich in Teil 2 einfach unter Zivilisten, um zu entkommen.

Ob die neuen Attentate des Assassinen durchgehend begeistern oder sich dazwischen doch wieder Eintönigkeit breitmacht? Diese Frage lässt sich noch nicht beantworten. Natürlich könnten wir Ubisoft Montreal glauben, dass Sie aus vergangenen Fehlern gelernt haben. Doch ein gesundes Maß an Pessimismus bleibt. Mehr Missionstypen brächten nur dann eine echte Verbesserung, wenn die Nebenaufgaben motivierend mit dem Rest verknüpft sind. Schaffen es die Entwickler tatsächlich, den Spielfluss zu verbessern, so erwartet uns hier ein starker Titel, der nicht zuletzt dank der guten Präsentation und Handlung das Potenzial zum Highlight 2009 hat! ❑

INTERVIEW MIT **PATRICE DESILET**

„Elite-Wachen sorgen für neue taktische Herausforderungen."

PC Games: Dank des neuen Kampfsystems kann Ezio verschiedenste Waffen nutzen. Wie unterscheiden sich diese untereinander?
Desilet: „Das Kriegsarsenal unterteilt sich in vier Kategorien: Schwerter, Dolche, Keulen und


Patrice Desilet, Creative Director Ubisoft Montreal.

Zweihänder (Äxte und Schwerter). Jede Waffe verfügt über besondere Vor- und Nachteile. Ein Dolch ist leichter, aber nicht so stark, problematisch vor allem gegen mehrere Feinde. Eine Lanze eignet sich weitaus besser gegen Gruppen, offenbart allerdings Schwächen im Zweikampf, sobald es gegen flinke Gegner geht. Die Gattungen unterscheiden sich dabei in erster Linie in der Angriffsgeschwindigkeit und fügen Schaden abhängig vom Waffenrang zu. Im Laufe des Spiels entdeckt der Spieler dann bessere Exemplare aus jeder Kategorie. Zudem ermöglicht jeder Waffentyp eine Spezialattacke: Mit einer Lanze lassen sich zum Beispiel 360-Grad-Drehungen ausführen, mit der Axt Gegner umwerfen."
PC Games: Die Widersacher im ersten Teil ließen sich noch recht einfach überlisten. Inwiefern wurde da nachgebessert?
Desilet: „Wir haben ein komplett neues KI-System entwickelt, das abwechslungsreichere Missionen erlaubt. NPCs verfügen über ein reicheres Repertoire an akrobatischen Bewegungen, was die Verfolgungsjagden deutlich aufpeppt. Außerdem gibt es diesmal drei unterschiedliche Wächtertypen: die Miliz, die Elite und die Anführer. Anführer sind die höchstrangigen Wachen und geben den anderen die Befehle. Die Miliz tritt in drei verschiedenen Stärkestufen auf und läuft Ezio am häufigsten über den Weg. Die drei Kategorien von Elite-Wachen stellen den Spieler schließlich vor eine neue taktische Herausforderung: Der Schläger nutzt schwere Waffen, um den Spieler niederzuprügeln, der Agile springt annähernd so flink über die Dächer wie Ezio und der Spürhund erschnüffelt schneller Verdächtige."
PC Games: Assassin's Creed 2 verfügt über ein Wirtschaftssystem. Wie wirkt sich das aus?
Desilet: „Ich denke, es gibt dem Gameplay mehr Tiefe. Der Spieler hat die Möglichkeit, Geld zu verdienen, indem er Missionen abschließt, Schätze findet oder Soldaten beklaut. Mit dem Geld kann er sich dann Werkzeuge, Waffen und Munition kaufen. Darüber hinaus lassen sich Fraktionen anheuern, um sich deren individuelle Fähigkeiten zunutze zu machen."
PC Games: Im E3-Trailer gab es eine Schusswaffe zu sehen. Schafft es diese auch ins Spiel?
Desilet: „Es gibt neben den aus Teil 1 bekannten Wurfmessern eine Handfeuerwaffe und Rauchbomben. Letztere eignen sich perfekt, um gezielt Chaos zu verursachen und unbemerkt Zielobjekte zu erreichen oder zu flüchten. Die Pistole schenkt Ihnen Leonardo da Vinci. Sie feuert bis zu sechs Kugeln ab und bringt Gegner mit nur einem Treffer zur Strecke. Die ersten kleinen Feuerwaffen waren jedoch bei weitem nicht so zielsicher wie heutige Pistolen, Ezio muss genau zielen und einige Sekunden warten, um sein Ziel nicht zu verfehlen. Solch ein Schuss alarmiert allerdings die Wachen und löst Panik unter umstehenden Zivilisten aus."

DÜSTER | Der Durst nach Rache treibt den Protagonisten an.



FORTSCHRITT | Statt der Klinge versteckt Ezio später eine Pistole am Arm.

UNHEILIGER BUND

Im Laufe seiner tödlichen Mission kann Ezio sich das Vertrauen und die wertvolle Unterstützung dreier Gruppierungen verdienen:



DIE KURTISANEN
Die florentinische Bordellbesitzerin Paula teilt Ezios Rachemotive, sorgt sich neben dem Erfolg der Mission aber auch um sein Wohlergehen.

DIE DIEBESGILDE
Aus ärmlichen Verhältnissen stammend, baute Antonio hier praktisch die erste Mafia auf. Er versucht, Ezio als Verbündeten in Venedig zu gewinnen.

DIE SÖLDNER
Ezios Onkel Mario führt diese schlagkräftige Truppe an. Er bekriegt vor allem den Templerorden und bildet Ezio in der Kampfeskunst aus.

ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster



Assassin's Creed konnte mich trotz Traumoptik kaum drei Stunden begeistern; ich musste mich zum Weiterspielen regelrecht zwingen. Dieser Motivationsmangel soll beim Nachfolger wegfallen. Abwechslungsreicher, weniger repetitiv, so lautet die Marschrichtung für Teil 2. Ezio soll liefern, was Altair einst versprach. Wenn ihm das tatsächlich gelingt, dürfen wir uns auf einen Kracher von ganz großem Kaliber freuen.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **20. November 2009**

Need for Speed: Shift

Von: Manfred Reichl

Gelingt der Neuanfang? Oder rutscht der jüngste Sprössling der Reihe ungebremst ins Kiesbett?

Nach **Need for Speed: Undercover** hatten Publisher Electronic Arts und sein hauseigenes Studio EA Black Box endgültig die Faxen dicke. Zu durchschnittlich waren die Meinungen der Fachpresse über ihr Produkt erneut ausgefallen. Mit **Need for Speed: Shift** versprachen die Macher daher einen radikalen Neuanfang für die Serie.

Es handelte sich um keine leeren Versprechungen. Davon konnten wir uns anhand einer sehr weit fortgeschrittenen Preview-Fassung selbst überzeugen. Wenn Ihnen die letzten Teile der Rennspielreihe gefallen haben und Sie sich wieder einen Titel in diesem Stil wünschen, dann dürfte Ihnen **Shift** weniger gefallen, denn die von den Entwicklern beabsichtigte Frischzellenkur ist gnadenlos.

Vorbei sind die Zeiten, in denen zweitklassige Schauspieler und sexy bekleidete Damen in hanebüchenen Geschichten um die illegale Rennszene und verdeckte Ermittler für Spannung sorgen. Lassen Sie sich deswegen auch nicht von dem Artwork mit dem Boxenluder auf dieser Seite irritieren. **Need for Speed: Shift** konzentriert sich nämlich auf das Wesentliche: auf realitätsnahe Autorennen. Die Rahmenhandlung ist daher im Handumdrehen erklärt: Sie sind ein Motorsportler, der es zur Need for Speed World Tour schaffen will, dem virtuellen Mekka der Rennsportszene für Straßenfahrzeuge.

Und schon kann es im Karriere-Modus losgehen. Zuerst nehmen Sie in einem BMW Platz und drehen eine Proberunde. Je nachdem wie Sie dabei abschneiden, schlägt Ihnen die CPU anschließend diverse Spieleinstellungen vor. Beispielsweise erhalten Sie eine Empfehlung für den Schwierigkeitsgrad der künstlichen Intelligenz Ihrer Gegner. Muten Sie sich nicht gleich zu viel zu, denn Ihre Kontrahenten gehen durchaus gewieft vor. Einmal überholt, sind sie noch lange nicht abgeschüttelt, sondern kleben Ihnen am Heck. Des Weiteren dürfen Sie festlegen, ob Sie sich von Fahrhilfen wie einem Bremsassistenten unter die Arme greifen lassen oder nicht. Außerdem stehen Sie vor der Entscheidung, ob Sie lediglich ein rein visuelles Schadensmodell



RELIKT AUS ALTEN TAGEN | Auf das unvermeidliche Boxenluder-Artwork wollte EA nicht verzichten – mit dem Spiel hat die Dame aber wenig zu tun!

DAS HEAD-UP-DISPLAY

Bildschirmanzeigen sind eine feine Sache, geben Sie dem Spieler doch jede Menge Informationen preis. So auch in Need for Speed: Shift.

Anfängern sei die Benutzung der Bildschirmanzeigen in diesem Spiel auf jeden Fall wärmstens ans Herz gelegt. Vor allem die drei hier aufgeführten Bereiche sollten Sie unbedingt im Auge behalten.

Allerdings ist manchmal fast schon zu viel los auf dem Bildschirm. Und Rennspieler kennen die Situation: Wer sich in der Hitze des Gefechts von den Anzeigen ablenken lässt, begeht gerne einmal einen folgenschweren Fahrfehler und landet an einer Mauer.

Wollen Sie sich lieber auf das Geschehen auf der Strecke konzentrieren, können Sie sämtliche Einblendungen übrigens auch deaktivieren oder sich nur einige wenige, relevante wie etwa die Geschwindigkeitsanzeige einblenden lassen.

In den meisten Rennen erhalten Sie für die Erfüllung von drei sogenannten Sekundärzielen jeweils einen extra Stern. Um welche Sekundärziele es sich handelt, erfahren Sie in der Mitte der linken Bildschirmseite.

Ihre aktuelle Platzierung sehen Sie in der oberen Ecke der linken Bildschirmseite. Besonders komfortabel dabei: Sogar der Rückstand oder der Vorsprung auf die Fahrer in Ihrer Nähe und auf den Fahrer auf Platz 1 werden angezeigt.

Den Stand Ihrer Profil-Punkte in einem Rennen sehen Sie oben in der Mitte des Bildschirms. Diese Anzeige ist deswegen wichtig, da Sie häufig daran ablesen können, wieviele Punkte Ihnen zu einem weiteren Stern noch fehlen.

verwenden wollen, bei dem Ihre Autos nach Unfällen nur äußerlich gezeichnet sind, oder ob Crashs auch die Fahrphysik beeinflussen sollen. Entscheiden Sie sich für die letztere, also die realistischere Variante, verzieht es nach einem Crash schon mal die Spur Ihrer Karre oder Ihr Flitzer gibt schlimmstenfalls komplett den virtuellen Geist auf.

Wer eine Herausforderung sucht, dreht also sämtliche Optionen einen Tick schwerer. Wer von Beginn an Erfolgserlebnise feiern möchte, wählt hingegen die vorgeschlagenen Einstellungen.

Der Ablauf der Karriere ist sehr monoton. Sie nehmen mit Ihren Autos an verschiedenen Rennen teil. Anfangs haben Sie nur zu den Wettbewerben des niedrigsten Ranges Zutritt. Fünf Ränge gibt es insgesamt, wobei es sich beim letzten um die Königsklasse handelt, die Need for Speed World Tour. In jedem Rang erwarten Sie unterschiedliche Arten von Rennen. Traditionelle Rundkursrennen fehlen genauso wenig wie das altbekannte Zeitfahren. Darüber hinaus finden auch sogenannte Hersteller-Wettbewerbe statt. In diesen stellt Ihnen ein Automobilhersteller ein spezielles Auto zur Verfügung und Sie müssen es mit diesem Wagen aufs Siegertreppchen schaffen.

Regelmäßig dürfen Sie sich auch an Car-Battles beteiligen. Dabei treten zwei Fahrer in einem Best-of-3-Duell gegeneinander an: Wer in drei Runden zweimal vor dem Gegner über die Ziellinie rauscht oder den Vorsprung auf den Kontrahenten auf fünf Sekunden ausbaut, gewinnt eine Schlacht. Ferner stehen auch Driftrennen auf dem Programm, in denen es durch spektakuläre Rutscher mehr Punkte als die Gegner zu erzielen gilt. Daneben erwarten Sie Wettbewerbe, an denen Sie nur mit bestimmten Fahrzeugtypen teilnehmen dür-



COCKPIT | Am realistischsten spielt es sich definitiv in der Cockpit-Perspektive. In dieser Ansicht klingen außerdem die Motoren-Sounds richtig authentisch. Ganz im Gegensatz zur Außenansicht.


RACING DAY | Die Präsentation beschränkt sich auf kurze Sequenzen vor den Rennen. Fast schon etwas bieder im Vergleich zu den kinoreifen Zwischensequenzen der letzten Teile der Serie.

▶ **MARKE EIGENBAU** | Der **Pimp my Ride**-Boom liegt mittlerweile einige Jahre zurück. Ab **Underground** schwamm auch die **Need for Speed**-Reihe auf dieser Welle mit. In **Need for Speed: Shift** dürfen Sie die Optik Ihrer Fahrzeuge zwar immer noch nach Ihrem Geschmack gestalten, allerdings halten sich die Möglichkeiten diesmal in Grenzen. Sie können lediglich auf allen Seiten und Fenstern diverse Motive wie Tribals, Tiere und Sponsorenlogos anbringen oder andere Felgen aufziehen. Selbstverständlich lässt sich auch die Grundfarbe Ihres Fahrzeugs ändern. Im Laufe des Spiels schalten Sie durch Erfolge zudem weitere Motive frei.

▼ **DESIGN VON DER STANGE** | Wesentlich schicker sehen allerdings die vorgefertigten Lackierungen aus. Je Fahrzeug stehen Ihnen mehrere Rundum-Designs zur Auswahl. Auch von diesen Lackierungen können Sie im Spielverlauf weitere Exemplare freischalten.



fen. Sogar Ausdauerrennen sind mit von der Partie. Beispielsweise dürfen Sie drei Runden (knapp 60 km) um die Nordschleife des Nürburgrings absolvieren. Außerdem können Sie auch an Rennserien teilnehmen, in denen Sie in jedem Wettbewerb wie in der Formel 1 Punkte sammeln, um am Ende im Gesamtklassement auf dem Siegerpodest zu landen.

Zutritt zu den höheren Rängen und den darin enthaltenen Wettbewerben erhalten Sie allerdings nur, wenn Sie eine vorgegebene Anzahl von Sternen verdienen. Diese stauben Sie ab, indem Sie in einem Wettbewerb unter den besten Drei landen oder vorgegebene Sekundärziele erfüllen. Zu den Sekundärzielen gehört beispielsweise in einigen Rennen, mindestens drei Viertel der Strecke auf der Ideallinie zu fahren. In fast jedem Rennen zählt es zudem zu den Sekundärzielen, eine vorgegebene Anzahl an sogenannten Profil-Punkten einzuheimsen.

Diese Profil-Punkte werden Ihnen gutgeschrieben, wenn Sie entweder sehr präzise oder sehr aggressiv fahren. Präzisionspunkte bekommen Sie, wenn Sie beispielsweise der Ideallinie folgen oder nicht von der Strecke abkommen. Aggressionspunkte sacken Sie hingegen ein, indem Sie Kontrahenten anrempeln oder gar von der Strecke schubsen. Je mehr Punkte Sie kassieren, desto mehr verbessern Sie Ihr Fahrer-Profil, das in 50 Stufen unterteilt ist.

Der Fuhrpark von Need for Speed: Shift kann sich sehen lassen. Über 70 Autos stehen zur Auswahl, unterteilt in fünf Kategorien, die Sie parallel zu den bereits erwähnten Rängen freischalten und sich mit Ihren verdienten Preisgeldern erst kaufen müssen.

Ihre hart verdiente Kohle dürfen Sie auch in Upgrades für Ihre Schleudern investieren. Dazu gehören unter anderem bessere Motoren, Reifen, Bremsen oder Turbo-Einspritzer.

Besonders gelungen: In Need for Speed: Shift unterscheidet sich die Fahrphysik jedes Autos. Einige Modelle weisen zwar ähnliche Fahreigenschaften auf, aber es ist ein himmelweiter Unterschied, ob Sie einen Golf GTI oder einen Koenigsegg CCX lenken. Die Fahrphysik reagiert stets authentisch. Der dosierte Einsatz von Gas und Bremse ist ein Muss und wer sich nicht daran hält, verbremst sich oder verliert die Kontrolle.

Auch in Driftrennen muss mit



DESTRUCTION DERBY | In diesem Ausdauerrennen ist die Strecke achtförmig angelegt und die Fahrzeuge kreuzen sich regelmäßig. Spektakuläre Unfälle sind daher an der Tagesordnung.



KRATZER IM LACK | Das Schadensmodell ist grandios. Die verbeulten Karossen und zerkratzten Lackierungen sehen beeindruckend aus. Auf Wunsch leidet auch die Fahrphysik.

RUDELBILDUNG | Die KI der Konkurrenten agiert durchaus gewieft. Es ist daher kein Zuckerschlecken, sich im Fahrerfeld nach vorne durchzutanken.

TIEFERGELEGT | In dieser klassischen Ansicht entsteht der Eindruck, als würden Sie mit einem Tretauto hinter den Rennwagen herfahren.

Gas und Bremse gespielt werden. Mit etwas Übung klappt das zwar, allerdings reagierte die Spielmechanik in der Vorab-Version zu feinfühlig auf unsere Eingaben. Hier will Electronic Arts laut einem Begleitschreiben unserer Version noch nachbessern.

Eine Neuerung in der Serie: Auf Wunsch können Sie sich auf jeder Strecke die Ideallinie einblenden lassen. Sie zeigt Ihnen sogar an, wie stark Sie in einer Kurve zu bremsen haben, indem sie sich gelb, orange oder rot färbt.

Heftige Ruckler gehörten bisher leider zur **NfS**-Serie dazu. Aber damit ist nun weitestgehend Schluss. Während unserer Testphase brach die Bildrate nur gelegentlich ein, und dann auch nur marginal. Und das, obwohl wir die maximalen Hardware-Anforderungen an unseren nicht ganz taufrischen Spielerechner stellten.

Dabei sieht das Spiel auch noch schick aus. Die Texturen der Fahrzeugmodelle sind vom Feinsten, lediglich die Treppcheneffekte bei Schriftzügen fallen negativ auf. Auch die Spiegelungen sowie die Licht- und Schatteneffekte sind Hingucker, aber unterschiedliche Witterungsbedingungen und Wetterumschwünge haben wir vermisst.

Ganz famos sehen dafür die Schadensmodelle aus. Auto-Fans schmerzt es in der Seele, wie detailliert sämtliche Boliden verkratzen, verbeulen oder Teile verlieren.

In akustischer Hinsicht leistet sich **Shift** ebenfalls keine Schnitzer. Der Soundtrack kann sich hören lassen und umfasst diverse temporeiche Songs. Nur die Motorensounds klingen in der Außenperspektive etwas blechern. In der Cockpit-Ansicht hören sie sich dafür umso brachialer an. ❑

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Ich gestehe, dass ich von der Arcade-Fahrphysik der Serie immer begeistert war, der mangelnde Realismus störte mich nicht. Daher war ich skeptisch, ob mir nun der authentische Ansatz gefallen würde. Und ja! Jedes Auto, jede Strecke und jedes Rennen, alles fühlt sich echt an. Der Wechsel der Serie vom Arcade-Rennspiel zur Rennsimulation scheint zu glücken. Wer den Stil der Präsentation der letzten Teile der Serie mochte, wird jedoch ein langes Gesicht machen. **Shift** kommt definitiv nüchterner und erwachsener daher als seine Vorgänger; fast schon einen Tick zu sachlich und ein wenig bieder. Der einstige Hollywood-Racer ist eben erwachsen geworden. Aber die Drift-Rennen sollten die Macher noch optimieren, in der Vorab-Version war noch zu viel Feingefühl nötig.

GENRE: **Rennsimulation**
ENTWICKLER: **EA Black Box**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **17. September**



MCLAREN F1 | Für stolze 850.000 US-Dollar können Sie sich dieses Traumauto zulegen. Es liegt extrem gut auf der Straße und beschleunigt mit seinen 627 PS wie eine Rakete.

GROSSSTADT | Mit 32 km² ist die frei befahrbare Stadt doppelt so groß wie im Vorgänger.

FOTOGEN | Die detaillierten, hübschen Fahrzeuge bieten ein umfangreiches Schadensmodell.

FEUER UND FLAMME | Wie in der Serie enden Verfolgungsjagden meist spektakulär.

Alarm für Cobra 11: Highway Nights

Von: Sascha Lohmüller

Die Ermittler der Autobahnpolizei geraten diesmal in eine terroristische Verschwörung – und Sie sind mittendrin.

DIE TV-SERIE

Seit 1996 wurden bisher 194 Folgen der Action-Serie gedreht. Der Protagonist ist seit der dritten Episode Semir Gerkhan, mit wechselnden Partnern (momentan Ben Jäger). Anfangs war die Handlung in Brandenburg angesiedelt, mittlerweile spielt sich das Geschehen im Rheinland ab. Gedreht werden die (meist realitätsfernen) Stunts übrigens oftmals auf einer 1.000 Meter langen Filmautobahn.

Eifrige RTL-Zuschauer kennen die Action-Serie rund um die zwei Polizisten Ben Jäger und Semir Gerkhan sicherlich. All jenen, die sich ungern vom Fernseher berieseln lassen, sei kurz erklärt, worum es in **Alarm für Cobra 11** geht. Das eingangs erwähnte Gesetzeshüter-Duo gehört zur Autobahnpolizei und erlebt meist spektakulär in Szene gesetzte Einsätze rund um Schmuggler, Räuber und anderweitig böse Buben, die meist in wilden Verfolgungsjagden enden (siehe auch Extrakasten links).

Entsprechend actiongeladen waren daher auch die Vorgängerspiele von **Alarm für Cobra 11: Highway Nights**. Leider krankten vor allem die von Entwickler Davilex entwickelten älteren Teile an einer mangelhaften KI und einem noch schlechteren Spieledesign.

Seitdem sich die Gütersloher Spieleschmiede Synetic der Lizenz angenommen hat, geht es jedoch aufwärts in Sachen **Cobra 11**, vor allem das 2008 erschienene **Burning Wheels** deutete an, dass die RTL-Serie durchaus Potenzial für gute PC-Rennspiele bietet. Mit **Highway Nights** will man diesen Weg nun konsequent fortsetzen.

Beispielsweise soll sich der Story-Modus um ein Vielfaches spannender gestalten, denn Ihre Gegner sind nicht mehr dahergelaufene Kleinkriminelle, sondern eine gut organisierte Terroristengruppe. In über 50 Missionen verbinden sich daher scheinbar zusammenhanglose Verbrechen zu einer richtigen Verschwörung inklusive eines großen Finales. Zudem soll es deutlich abwechslungsreichere Aufgaben geben, meist mit mehreren Möglichkeiten, zum Erfolg zu kommen.

Auch die oft kritisierte KI soll für den neuesten Teil der Reihe aufgebohrt werden. Auf dem 200 Kilometer langen Straßennetz, verteilt auf virtuelle 32 Quadratkilometer, sollen die Gegner gewiefter vorgehen und allerlei Tricks benutzen, um Ihnen zu entkommen. Zur Verfolgung steht Ihnen ein Fuhrpark mit mehr als 40 Fahrzeugen zur Verfügung.

Wir durften uns leider noch nicht selbst davon überzeugen, ob das Spiel all diese Versprechen halten kann. Wenn Synetic jedoch seinen eingeschlagenen Weg weitergeht, sind wir guter Dinge, dass am Ende ein kurzweiliges Action-Rennspiel dabei herauskommt. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



Ich war nie ein großer Freund der RTL-Serie, was wahrscheinlich daran liegt, dass ich auch kein großer Fan von Popcorn-Action-Kino bin. Das Vorgänger-Spiel **Burning Wheels** hingegen hat mich unterhalten. Lediglich einige Macken der KI sowie die teils gezwungen wirkenden Sprüche der Protagonisten nervten. Beides soll in **Highway Nights** besser werden – ich bin also gespannt.

GENRE: **Rennspiel**
ENTWICKLER: **Synetic/Independent Arts**
ANBIETER: **RTL Playtainment**
TERMIN: **November 2009**

FÜR METAL-FANS!

Jetzt 3 x METAL HAMMER mit Top-Prämie für nur 10€ testen!







Jetzt bestellen:

✆ 040-468605166

e-mail: abo@metal-hammer.de

Bitte eine **WUNSCHPRÄMIE** angeben:



MP3-Lautsprecher



CD: Killswitch Engage
KILLSWITCH ENGAGE



CD: Dream Theater
BLACK CLOUDS & SILVER LININGS



QUARTETT | Von links: Janosch Weißkircher, Dennis Feige, Stefan Lehmann, Michael Weber.

Sneak Peek: Tropico 3

Von: Christian Schlütter

Vier Diktatoren, ein Inselparadies – ein ganzer Tag voll Siedel-Spaß!

In deutschen Wohnzimmern haben oft die Frauen das Zepter in der Hand. Dem vermeintlich starken Geschlecht bleibt da nur das Schwelgen in größenwahnsinnigen Herrscherfantasien. Kein Wunder also, dass sich zu unserer Sneak Peek in diesem Monat ohne Ausnahme Männer angemeldet haben. Denn es ging darum, einen Tag lang in **Tropico 3** einen großen Diktator zu spielen. Unter den Einsendungen wählten wir vier moralisch gefestigte Exemplare aus. Schließlich wollten wir ja nicht, dass einem der Teilnehmer die Stellung zu Kopf steigt und er zurück am heimischen Kaffeetisch seine neu gewonnenen El-Presidente-Fähigkeiten hevorkramt.

An einem fast schon tropisch anmutenden Samstag im August steht dann auch schon um kurz nach neun Uhr morgens der erste Möchtegern-Diktator vor dem Verlagsgebäude im fränkischen Fürth, von vielen als das Havanna Deutschlands verehrt. Der 23-jährige Stefan Lehmann ist unser erster Gast. Der Kaufmann ist extra aus Erfurt angereist und bezeichnet das erste **Tropico** als eines seiner absoluten Lieblingsspiele – beste Voraussetzungen für diese Sneak Peek. Als wir Stefan hereinbitten und der erste Kaffee die Maschine verlässt, steht auch schon Dennis Feige vor der Tür. „Ich komme aus Bielefeld, der Stadt, die eigentlich nicht existiert", hatte er in seiner Bewerbung geschrieben. Wir sind dankbar, dass er trotzdem den Weg aus dem 430 Kilometer entfernten Nichts zu uns gefunden hat. Zumal der 29-Jährige über 30 Stunden in der Woche mit PC-Spielen verbringt und damit ein ausgewiesener Experte ist. Aus dem Saarland trifft kurz danach Janosch Weißkircher ein. Erst einen Tag zuvor hat er von seiner Teilnahme erfahren. Rollen- und Strategiespiele sind das Metier des 26 Jahre alten Hobby-Kampfsportlers. Mit unserem vierten Sneak-Peekler erwartet uns noch eine echte Überraschung. Als es zum letzten Mal klingelt, steht vor uns eine imposante Erscheinung mit Strohhut und Sonnenbrille – anscheinend hat sich Michael Weber (23) schon exzellent auf das Tropen-Setting dieses Events eingestimmt. Bei Aufbaustrategie-Spielen und Wirtschaftssimulationen kann dem Studenten aus Schriesheim sowieso keiner ein X für ein U vormachen.

Mittlerweile sind auch Stefan Marcinek und Joachim Wegmann von Kalypso eingetroffen und haben eine frische Version von **Tropico 3** im Gepäck. Nach einem stärkenden Frühstück setzen sich

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?

Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich aktuell in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen die Spielehersteller Rede und Antwort.


MALERISCH | Minutenlang konnten unsere Leser dem Sonnenaufgang von **Tropico 3** zusehen.


ABGESCHAUT | Unsere Leser ließen sich bei der Sneak Peek über die Schulter schauen.

WER MACHT ES?

Ihnen kommt die Grafik von Tropico 3 bekannt vor? Kein Wunder! Arbeiten an dem Spiel doch die Leute von Haemimont, die auch schon Grand Ages: Rome entwickelten.



Das Studio Haemimont Games aus dem bulgarischen Sofia hat sich mittlerweile einen guten Namen unter Aufbaustrategie-Spielern gemacht. Mit dem Fantasy-Spiel Tzar: The Burden of the Crown fing 1997 alles an. Damals noch sehr unbekannt, werkelte sich das Team von Haemimont Games durch harte Arbeit nach oben. Es folgten mehrere Aufbau-Strategiespiele mit antikem Setting. Die bekannte Serie Imperium Romanum ist zum Beispiel in Sofia entstanden und weiterentwickelt worden – teilweise unter dem Namen Celtic Kings. Zwischendurch schoben die fleißigen Entwickler noch das Strategiespiel Rising Kingdoms ein, bevor die Imperium-Serie mit den Punischen Kriegen und den großen Kriegen Roms neue Spielorte bekam.

Jüngster Spross aus der Feder von Haemimont Games ist Grand Ages: Rome, der geistige Nachfolger von Imperium Romanum. Mit einem interessanten Rollenspiel-System und einer Hintergrundgeschichte um einen Verrat in einer adeligen Familie konnte das Aufbau-Strategiespiel überzeugen und erlangte im PC-Games-Test sogar ganze 80 Prozent Spielspaß. Tropico 3 baut auf dem Grafikgerüst von Grand Ages: Rome auf, nutzt dieselbe Engine. Viele Spielmechaniken aber unterscheiden sich grundlegend.

unsere Leser an die vier vorbereiteten PCs und starten das Aufbaustrategie-Spiel, bei dem sie die Kontrolle über ein idyllisches Inselparadies bekommen und darauf eine funktionierende Gemeinschaft aufbauen sollen. Als Diktatoren dürfen sie dabei die Untergebenen richtig beuteln, die USA und die UdSSR gegeneinander ausspielen, politische Gegner um die Ecke bringen und Wahlergebnisse fälschen. Zunächst aber sollen die vier das Tutorial starten, um sich mit der Steuerung des Spiels vertraut zu machen. Während das bei dreien ohne Probleme klappt, stürzt das Spiel an Michaels Rechner bei jedem Tutorial-Start ab. Das ist umso seltsamer, als die Rechnerkonfiguration bei allen dieselbe ist. „Schick mir bitte mal die Diagnosedatei dieses Rechners, dann schauen wir uns das Problem an", sagt uns Joachim Wegmann, der beim Publisher Kalypso am Bugfixing für Tropico 3 beteiligt ist. Kein leeres Versprechen. Denn die Sneak Peek ist auch ein gutes Mittel für Spielehersteller, Kritik und Anregungen der Spieler noch vor der Veröffentlichung des Titels zu berücksichtigen und umzusetzen.

An einem zweiten Rechner klappt dann auch bei Michael der Tutorial-Start. Alle vier haben schon den ersten Teil der Aufbaustrategie-Serie gemocht und kommen deshalb flugs ins Spiel. „Das Tutorial erklärt sehr viel und als Spieler von Teil 1 findet man schnell rein", erzählt zum Beispiel Stefan Lehmann. Und auch Michael meint: „Der Einstieg verläuft sehr intuitiv, die Menüs orientieren sich schön am ersten Teil." Janosch vermisst noch einige Hinweise: „Ein paar Funktionen sollten noch erklärt werden. Zum Beispiel, dass die Leute schneller arbeiten, wenn man ihnen mehr zahlt, oder was genau ein Gebäude bewirkt." In eine ähnliche Kerbe schlägt Dennis Feige: „Im Großen und Ganzen findet man sich gleich zurecht, auch wenn noch einige Hinweise und Tooltipps fehlen. Im ersten Anlauf wird man einige Fehler machen, da man noch nicht weiß, welche Gebäude man wann am besten bauen sollte." Kalypso-Mann Marcinek notiert sich den Punkt im Geiste: „Vielleicht fügen wir da noch einige Texteinblendungen hinzu, um den Einstieg einfacher zu machen."

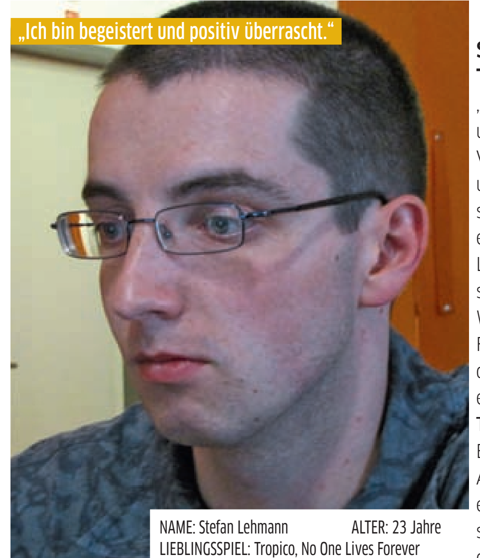
Nach dem kurzen Tutorial steigt das Quartett ins richtige Spiel ein. Dennis, Stefan und Janosch starten die erste Szenario-Mission, Michael versucht sich gleich am Sandbox-Modus, in dem man ohne Missionsvorgaben vor sich hinsiedeln darf. „Das ist für mich das Herzstück jedes Aufbaustrategie-Spiels", so sein Kommentar. Auch er muss aber vor einer Partie erst einmal in den Avatar-Editor. Mit diesem kleinen Tool erstellen Sie Ihren eigenen Diktator, dürfen seine Hintergrundgeschichte auswählen, bestimmen, wie er an die Macht gekommen ist und ihm gute und schlechte Eigenschaften zuweisen. Alternativ benutzen Sie auch einen der vorgefertigten Charaktere, zu denen neben historischen Persönlichkeiten wie Fidel Castro, Che Guevara und Evita Perón auch fiktive Diktatoren wie El Pollo Diablo (Monkey Island lässt grüßen!) und der Voodoo Pizzaman gehören.

Michael entscheidet sich dafür, selbst einen Lieblingscharakter anzufertigen, und nennt ihn El Gordo. „Zum einen heißt das auf Spanisch „der Dicke", zum anderen ist das der Name einer spanischen Lotterie", berichtet er



NAME: Michael Weber ALTER: 23 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Aufbau-Strategie, Wirtschaftssims

MICHAEL ÜBER TROPICO 3:
„Man fühlte sich sofort heimisch, erkannte sofort Gebäude wieder, die allesamt wunderbar und detailliert gestaltet waren. Die Expansion gestaltet sich wesentlich angenehmer als im Vorgänger und auch die Straßen müssen nicht erst langwierig von Arbeitern gebaut werden. Außerdem sind die Gebäude nun realistischer gestaltet. Zu Baubeginn steht da ein Gerüst und nicht einfach ein halbtransparentes Haus.“



NAME: Stefan Lehmann ALTER: 23 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Tropico, No One Lives Forever

STEFAN ÜBER TROPICO 3:
„Wow! Ich bin begeistert und positiv überrascht. Viele meiner Wünsche und Hoffnungen haben sich erfüllt und es macht einfach wieder süchtig. Langen **Tropico**-Nächten steht nichts mehr im Wege. Wenn die kleineren Fehler behoben werden, dann ist es mit Sicherheit ein Pflichtkauf für alte **Tropico**-Fans und eine Empfehlung an alle Aufbaustrategen. Wenn es keinen Online-Kopierschutz gibt, werde ich mir das Spiel kaufen!“

uns. El Gordo ist ein echter Generalissimo und durch eine kommunistische Rebellion an die Macht gekommen. Der leicht reizbare Zigarrenraucher ist als religiöser Eiferer bekannt. Seine Untertanen beschreiben ihn aber auch als hart arbeitenden, geselligen Kumpeltyp. Ob Michael mit diesem Alter Ego die Massen auf seine Seite bringen und ein Inselparadies aufbauen kann?

Die anderen drei haben derweil die erste Szenario-Mission gestartet. Aus einer kleinen Bananenrepublik sollen sie in einer festgeschriebenen Zeit mehr als 15.000 Einheiten an Agrargütern exportieren. Klar, dass da zunächst der Aufbau einiger Farmen ansteht. Für jede Farm dürfen Sie festlegen, welche Pflanzen dort angebaut werden. Während Korn, Bananen und Papaya auch Ihre Bevölkerung ernähren, sind Güter wie Ananas, Kaffee, Tabak und Zucker nur zum Export vorgesehen. Es gilt also, zwischen Geiz und Gesundheit der eigenen Leute abzuwägen. Janosch, Dennis und Stefan gelingt das ganz gut. Ihre Leute sind zufrieden, neue Bewohner kommen auf die Insel. Die brauchen natürlich auch Wohnungen. Während Dennis und Stefan sich bemühen, Plattenbauten an geeigneten Stellen zu errichten, will Janosch seine Untergebenen dazu zwingen, in seine frisch gebaute Neubausiedlung am Stadtrand zu ziehen. „Die sollen dahingehen und nicht ihre eigenen, kleinen Hüttchen aufmachen“, entfährt es ihm. Hinter seinem Palast hat sich mittlerweile ein kleiner Slum gebildet. Wohnungslose Tropicaner zimmern sich dort eigene Wellblechunterkünfte zusammen. Janosch reißt sie regelmäßig eigenhändig ab, findet aber bald schon Gefallen an dem Privat-Slum: „Wenn ich auf meinem Balkon stehe, kann ich direkt auf die Leute hinabsehen!“ Allen Anwesenden ist es, als ob „Blödes Fußvolk!“ auf Janoschs Stirn stünde. Das kann aber auch eine optische Täuschung durch Hitzeflimmern sein. Denn mittlerweile ist die Temperatur rund um das Verlagsgebäude auf karibische 30 Grad Celsius angestiegen.

Nachdem jeder das Wohnungsbauproblem auf seine eigene Art geregelt hat, steigen die vier Teilnehmer in die Feinheiten von **Tropico 3** ein. Zum ersten Mal geraten die Spieler in Finanznot. Dennis pendelt noch zwischen 3.000 Dollar Plus und 2.000 Dollar Minus. Bei Stefan hingegen sieht die Lage schlimmer aus. Innerhalb weniger Jahre hat sich das Staatsdefizit seines Eilandes dem fünfstelligen Minus zugeneigt. Wo liegt das Problem? „Irgendwie kommt kein Geld rein“, diagnostiziert Stefan. Joachim Wegmann springt ihm zur Seite und analysiert die Lage. Mit einigen Klicks durch die Menüs der Produktionsgebäude erkennt er: Überall stauen sich die Güter im Lager. Die Waren werden nicht abgeholt, um zum Hafen gebracht zu werden. Stefans Konservenfabrik hat mittlerweile einen stolzen Bestand von 400 Dosen angesammelt. „Du musst noch ein Teamster Office bauen“, erklärt Wegmann. „Die Handlanger dort holen dann die Waren ab und bringen sie zum Hafen. Wenn das Teamster Office zu weit von den Produktionsgebäuden weg ist oder es zu wenige Handlanger gibt, werden die Waren nicht abgeholt.“

Leichter gesagt als getan. Denn wegen des großen Lochs in der Haushaltskasse hat die Weltbank Stefan die Kredite gestrichen. Als kurzfristige Lösung setzt er die Löhne der vorhandenen Handlanger höher an. Und siehe da: Langsam, aber sicher wandern die Waren zum Hafen, das Konto



NAME: Janosch Weißkircher ALTER: 26 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Left 4 Dead (dt.), Jagged Alliance 2

JANOSCH ÜBER TROPICO 3:
„Wem **Tropico 1** gefallen hat, dem wird auch **Tropico 3** gefallen. Das Spielgefühl von **Tropico 1** wurde gut eingefangen und man hat sich direkt wohlgefühlt. Außerdem ist die Diktator-Thematik gerade recht aktuell. Ich denke deshalb, dass das Spiel Erfolg haben wird. Die Musik, die lustigen Texte und die Aufgaben gefallen mir am besten! Meine Highlights? Das Abreißen der Slums hinter meinem Palast! Ich freue mich auf den Release!“



NAME: Dennis Feige ALTER: 29 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Civilization-Reihe, Anno-Reihe

DENNIS ÜBER TROPICO 3:
„Meine ersten Gedanken beim Anspielen: Die Grafik sieht ja richtig gut aus! Wo fange ich nur an, mein Imperium aufzubauen? So viel Platz, aber so wenig Geld! Meine Insel ist verschuldet, aber mein Schweizer Bankkonto füllt sich immer weiter – so ist es richtig! Auch wenn Aufbaustrategie-Spiele nicht so viele Spieler ansprechen wie Shooter, wird sich das Spiel bestimmt gut verkaufen. Kurz und knapp: Ich werde es kaufen!“


VERKEHRSMELDUNG | Durch einen Bug kommt es zum Stau. Der Warenverkehr stockt.


AUSGESCHIFFT | Dreh- und Angelpunkt des Handels ist der Hafen. Stimmt hier was nicht, dann brennt's.

füllt sich wieder. Mit einem ähnlichen Problem hat auch Michael zu kämpfen: „Meine Waren sind zwar im Hafen, aber das Schiff nimmt sie einfach nicht mit. Das war jetzt schon fünfmal da und ist leer wieder abgedüst!" Ob es dafür auch eine einfache Erklärung gibt? Hat Michael irgendwo einen Fehler gemacht? „Hat er nicht. Das ist ein Bug. Der wird aber noch behoben. Speicher mal da ab, dann können wir den Speicherstand analysieren", erklärt Joachim Wegmann. Und tatsächlich: Als das Schiff das nächste Mal am Dock anlegt, setzt sich der Kran in Bewegung, die Waren wandern auf den Kahn und Michaels Kasse füllt sich wieder.

Janosch hat indessen Geschmack am Leben als böser Herrscher gefunden. Der Slum in seinem Vorgarten wird immer größer, während er sich damit beschäftigt, möglichst viel Geld auf das Schweizer Nummernkonto seines Avatars zu transferieren. Dazu nutzt er auch die sogenannten Erlässe. Damit dürfen Sie lokal oder global Einfluss auf die Geschehnisse nehmen. Zum Beispiel verbessern Sie so Ihre Beziehungen zu den USA, verbrennen Bücher oder führen eine Rentenversicherung ein. Janosch hingegen erlässt ein Edikt, das die Baukosten für Gebäude verdoppelt. Dafür bekommt er bei jedem Bau die Hälfte der Baukosten auf sein Schweizer Konto transferiert. Das freut seinen virtuellen Diktator, den er bewusst als charismatischen Alkoholiker entworfen hat. Die Charaktereigenschaften eines Avatars spielen auch in der Mission selbst eine Rolle. Ein krankhafter Spieler zum Beispiel verliert jeden Monat eine zufällige Menge an Geld.

Mit Ihrem launischen Ebenbild dürfen Sie aber auch aktiv eingreifen. So werden Bauvorhaben schneller abgeschlossen, wenn Ihr Presidente auf der Baustelle zugegen ist. Klicken Sie auf den Balkon Ihres prächtigen Palastes, hält Ihr Diktator von dort aus eine aufstachelnde Rede an die Bevölkerung. Schön ist dabei zu sehen, wie die Menschen alles stehen und liegen lassen, um sich vor Ihrem Anwesen zu versammeln. Das treibt manchmal seltsame Blüten. „In einem Testlauf im Studio hatten wir die Situation, dass während einer Rede zwei Inseleinwohner einfach gestorben sind und nicht mehr aufstanden", berichtet Joachim Wegmann. Unter der Herrschaft unserer vier Sneak-Peekler ist zum Glück noch keiner gestorben.

Dafür ist die Grafik zum Sterben schön. Einig sind sich alle Spieler bei den Sonnenuntergängen. „Die Sonne ist ziemlich genial", meint Janosch. Dennis pflichtet ihm bei: „Die Brandung am Strand sowie der Sonnenauf- und -untergang sehen atemberaubend aus." Und auch Michael findet: „Das lässt ordentlich Karibik-Feeling aufkommen". Tropico-Veteran Stefan kann auch hier Parallelen ziehen: „Die Grafik ist sehr schick und detailverliebt – wie in Tropico 1!" Ein eindeutiges Urteil!

Auch bei der Musik gibt es anscheinend wenig zu meckern für unsere Experten. Tropico 3 ist mit kubanischen Rhythmen à la Buena Vista Social Club hinterlegt. Dennis meint: „Die Musik ist passend zum Setting des Games. Eines der wenigen Spiele, bei denen ich die Musik nicht abgeschaltet habe." Stefan Lehmann wünscht sich aber mehr: „Ein paar zusätzliche Musikstücke hätten es schon sein können!" Da kann Stefan Marcinek von Kalypso beruhigen: „In dieser Version sind noch nicht alle Lieder drin. Bis zum Release kommen noch einige hinzu." Ähnliches gilt für die Sprachausgabe.


TEAMPLAY | Joachim Wegmann (hinten) und PCG-Volontär Christian Schlütter schauen Stefan zu.


BAUSTAU | Wer nicht genug Handlanger einstellt, dessen Baustellen bleiben lange Brachland.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: TROPICO 3.



Der Avatar-Editor



Leser: Alle vier Leser experimentierten mit dem Avatar-Editor herum, fanden aber auch die vorgefertigten Charaktere gut. Stefan: „Der Editor ist sehr innovativ und man hat ein paar gute Auswahlmöglichkeiten. Wer will nicht seinen eigens erstellten El Presidente im Spiel haben?"

PC Games: Der Editor bringt frischen Wind ins Spiel und wirkt nicht wie ein aufgedrücktes Rollenspiel-Element. Die Auswahlmöglichkeiten bestimmen wirklich den Spielalltag. Gerade das macht dieses Feature interessant.

Der Einstieg

Leser: Das Tutorial hat unseren Testern nicht ausgereicht. Alle fühlten sich in der ersten, recht schweren Mission allein gelassen. Oftmals war nicht klar, weshalb Geld fehlt oder wo die Wirtschaft hinterherhinkt.

PC Games: Kalypso will bis zum Release noch einige Detailverbesserungen vornehmen und den Einstieg leichter gestalten. Außerdem soll Tropico 3 ein ausführliches deutsches Handbuch mit Zeichnungen und Erklärungen bekommen – in der heutigen Zeit vorbildlich, wie wir meinen.

Die Grafik



Leser: Unsere Leser fanden die Grafik von Tropico 3 einfach hinreißend. Sonnenaufgang und Wasserdarstellung ernteten massig Lob. Nur die Texturen für Straßen und Geländeübergänge seien nicht ganz so schön, meinte Dennis.

PC Games: Tropico 3 wird sicher kein Grafik-Juwel wie Anno 1404. Aber die Entwickler von Haemimont haben ein stimmiges Südsee-Flair entworfen, das aufgrund von Lichtbrechungen und Details wie Schildkröten für eine dichte Atmosphäre sorgt.

Bei der Sneak Peek liegt noch die englische Version des Spiels vor, die deutsche befindet sich gerade in der Übersetzungsphase. Bei der Veröffentlichung des Spiels im September sollen Berater und Untergebene eine deutsche Sprachausgabe mit spanischem Akzent bekommen. Außerdem parliert angeblich jeder Tourist, der auf die Insel kommt, in seiner jeweiligen Muttersprache. Sprich: Der russische Touri brabbelt auf Russisch vor sich hin, der Franzose lässt weiche Konsonanten rollen. Die Soundeffekte hingegen sind schon final und gefallen unseren Sneak-Peek-Teilnehmern ungemein. „Das Gewitter ist sehr überzeugend", findet Stefan Lehmann.

Und auch für den Humor – ein wichtiger Punkt in der Tropico-Reihe – finden die Teilnehmer nur lobende Worte. „Sehr lustig! Genau wie der erste Teil", stellt Janosch fest. „Der Humor trifft fast genau meinen Geschmack. Er könnte für mich sogar noch einen Tick härter ausfallen", sagt Stefan. Schwer vorzustellen, zitieren die Entwickler in den Ladebildschirmen doch sogar allgemein verhasste Diktatoren wie Mahmud Ahmadinedschad. „Schöne Gags, die nicht vorhersehbar waren und angenehm überrascht haben", fasst Michael seinen Eindruck zusammen. In einer Mission war er mit einem ganz besonderen Problem konfrontiert worden. Die Amerikaner hatten einen Mikrochip in das Hinterteil seines Avatars implantieren lassen. Auf diese Weise ferngesteuert, transferierte Michaels Alter Ego immer wieder Geld an die Amerikaner. Ihm blieb nun die Wahl, den Chip in einer schmerzhaften und teuren Operation herauszuholen oder ihn so umzuprogrammieren, dass das Geld auf sein Schweizer Nummernkonto umgeleitet würde. Michael wählte Letzteres.

Nach Pizza und Nudeln zum Mittagessen steht unseren Testern der Sinn danach, Tropico 3 auf Herz und Nieren zu testen. Michael kämpft mit dem Straßen-



GUCK MAL, DA! | Janosch zeigt Stefan Marcinek von Kalypso (rechts) seine ausgebaute Insel.



SCHWARZES GOLD | Ölplattformen sorgen für einen steten Geldfluss, sind dafür aber teuer im Bau.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.



Erwartungen übertroffen

Erwartungen erfüllt

Erwartungen nicht erfüllt

Der Humor



Leser: „Der Humor ist schon in der englischen Version gut und man kann einige Male schmunzeln", berichtet uns Stefan. Tatsächlich sind sich alle Teilnehmer einig, dass Tropico 3 in Sachen Humor den ersten Teil der Serie einholt.

PC Games: Die Texte, die bei Beraterfragen eingeblendet werden, sind wirklich unterhaltsam. Außerdem haben die Entwickler überraschende Wendungen in die Missionen eingebaut, die oftmals einen lustigen Ausgang haben. Lediglich passende Zwischensequenzen vermissen wir.

Interface



Leser: Obwohl sie das Interface generell sehr übersichtlich finden, wünschen sich unsere Leser Detailverbesserungen. Die Upgrade-Knöpfe für Gebäude sollten größer sein und die Ingame-Nachrichten in einem Extra-Fenster angezeigt werden. Dennis wünscht sich eine Anzeige für den Einflussbereich von Gebäuden.

PC Games: Tropico 3 versteckt viele Infos in recht kleinen Menüs. Trotzdem bleibt es zu jeder Zeit übersichtlich. Die genannten Details können aber bis zum Release noch überarbeitet werden.

Musik und Sound



Leser: Alle Leser sind von der kubanischen Musik begeistert. Auch die Soundeffekte wie etwa Gewitter oder Vogelgezwitscher überzeugen. Sie wünschen sich aber mehr Musikstücke und passende deutsche Stimmen für die Präsidenten und die Berater.

PC Games: Die Titelmusik bleibt einem auch nach einer ganzen Weile noch im Gehörgang. Außerdem verspricht Kalypso, bis zur Veröffentlichung einige weitere Lieder einzubauen und die deutsche Lokalisation mit spanischem Akzent umzusetzen. Hört sich gut an!

bau. Auf den engen Inseln ist oft kaum Platz für große Straßen. Gerade am Strand wird es eng. Dabei hat er doch gerade den Auftrag für ein riesiges, neues Dock gegeben. Blöd nur, dass einige Steine eine direkte Straßenverbindung dorthin unmöglich machen. „Diese Steine müssen wir unbedingt noch kleiner machen. Sonst ist da zu wenig Platz", meint Joachim.

Und auch Janosch hat mit dem Bauwesen zu kämpfen: „Das Platzieren von Gebäuden ist nicht immer einfach. Der Wald verdeckt Gebäude, weshalb man nicht sehen kann, wo der Ausgang des Gebäudes ist." Auch an diesem Problem wollen die Kalypso-Mannen noch drehen. Die Verbesserungsvorschläge wandern flugs zum Entwicklerstudio Haemimont Games in Bulgarien. „Die sollen sich auch noch mal die erste Mission ansehen", meint Janosch, „die ist im Vergleich zu den nächsten etwas zu schwer." Die anderen pflichten ihm bei und wünschen sich eine andere Reihenfolge der Missionen. Aber auch Lob dürfen sich die osteuropäischen Entwickler abholen. „Die Version lief erstaunlich stabil, keine groben Grafik- oder sonstige Fehler", freut sich Michael. Dennis stimmt dem zu: „Es gab keine Performance-Einbrüche. Das Spiel lief ohne Probleme und blieb auch flüssig, als die Insel immer voller wurde."

Und auch mit der Atmosphäre sind die Leser zufrieden. „Es ist auf jeden Fall ein Tropico und das kommt auch während des Spielens rüber. Die Musik, die wundervolle Grafik und der Gesamteindruck vermitteln ein tropisches Feeling", findet Stefan. Dass die wenigen Fehler, die die gezeigte Version noch hatte, bis zur Veröffentlichung beseitigt werden, daran zweifelt keiner der vier. Und das auch, weil Publisher Kalypso für alle Anregungen ein offenes Ohr bereithielt und Kritik bereitwillig aufnahm.

Am Ende gehen alle mit der Gewissheit nach Hause, dass ihre Lieblingsserie Tropico einen würdigen Nachfolger bekommt. ❑



SCHACHBRETT | Anhand eines Gitternetzes sehen Sie, wo welche Pflanzen am besten wachsen.



BELIEBT | Wenn Sie auf Ihrem Balkon eine Rede halten, kommen die Menschen in Scharen angelaufen.



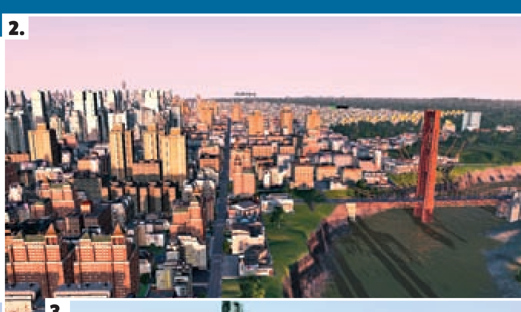
1. **PRACHTBAU** | Beeindruckende Bauten wie Bibliotheken oder Museen geben Ihrer Stadt ein ganz eigenes Gesicht.

2. **GOLDEN GATE** | Wer mag, kann seine Stadt einem realen Ebenbild nachempfinden. Hier besuchen wir einen San-Francisco-Nachbau.

3. **STAUMELDUNG** | Auch auf den Straßen ist eine Menge los. Bei höchster Zoomstufe erkennen Sie sogar Straßenwerbung.

4. **LEUCHTMITTEL** | Bei Sonnenauf- und -untergang sehen die Städte am besten aus – besonders wenn sie am Fluss gebaut sind.

5. **METROPOLE** | Großstädte bieten von kleinen Vororten bis zum riesigen Wolkenkratzer ein vielfältiges Panorama.







Cities XL

Von: Christian Schlütter

Dieses Spiel will Sim City entthronen. Wir haben die Beta angespielt!

Schon in unserer letzten Vorschau konnten wir berichten, dass **Cities XL** eine ernsthafte Alternative für alle wird, denen die **Sim City**-Serie endgültig zu flach geworden ist. Seit geraumer Zeit läuft nun die Beta-Testphase des Aufbaustrategiespiels von Monte Cristo und natürlich haben wir für Sie intensiv hereingespielt, um Ihnen von unseren Erfahrungen als Stadtplaner erzählen zu können.

Jede Karriere als Bürgermeister beginnt vor dem Spiegel. Genauer gesagt: im Avatar-Editor. Mit diesem kleinen Programm dürfen Sie das Aussehen Ihres Alter Egos komplett selbst bestimmen. Wir probierten stundenlang herum, bis wir einen muskulösen, blonden Dunkelhäutigen (ja, so was geht wirklich!) mit Jeans und Schlabberhemd in den Chefsessel der angehenden Metropole setzten.

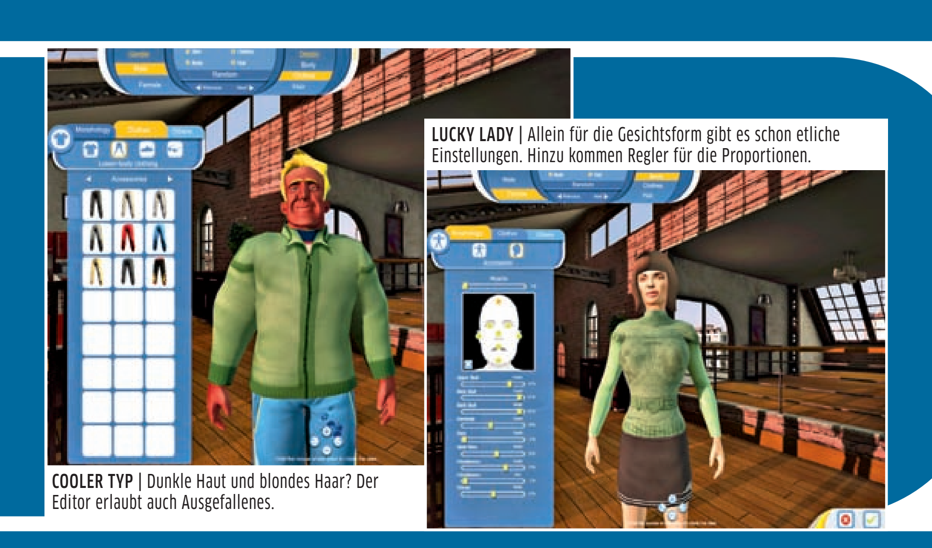
Nach Spielstart wählen Sie dann einen der Server (in der Beta stehen derzeit englische, französische und deutsche zur Verfügung) und landen vor einem großen Globus, der den gewählten Server widerspiegelt. Auf diesem dürfen Sie sich einen Bauplatz auswählen und sehen gleichzeitig, welche anderen Spieler auf diesem Server schon siedeln. Rote Punkte zeigen derzeit inaktive Städte, hinter grünen Punkten werkeln Mitspieler gerade an ihren Siedlungen. Die freien Plätze unterscheiden sich durch Schwierigkeitsgrade und Besonderheiten wie Strände oder bergiges Gelände.

Nachdem Sie sich für den Platz Ihrer neuen Stadt entschieden haben, müssen Sie zunächst eine Stadthalle errichten. Drumherum folgen die ersten Wohngebiete für ungelernte Arbeiter. Ein Stück weit vor der Stadt errichten Sie zudem das erste Industriegebiet, in dem die Zuwanderer einen Job

DER AVATAR-EDITOR

Cities XL erlaubt es Ihnen, einen eigenen Avatar zurechtzuschustern, der Ihren Vorlieben entspricht.

So legen Sie von der Schädelform bis zur Haarfarbe jedes noch so kleine Detail Ihres Alter Egos fest. Passen dann Proportionen und Gesichtsausdruck, geht es an die Gestaltung der Klamotten. Von der Bomberjacke bis zum Minirock sind auch schon in der Betaversion viele Gegenstände dabei. Entwickler Monte Christo wird aber wohl nach dem Release noch einige Zusatzinhalte nachschießen.
Mit Ihrem so erstellten Ebenbild dürfen Sie dann durch die eigene oder durch fremde Städte flanieren und auf Avatar-Meeting-Plätzen Gleichgesinnte treffen.



LUCKY LADY | Allein für die Gesichtsform gibt es schon etliche Einstellungen. Hinzu kommen Regler für die Proportionen.

COOLER TYP | Dunkle Haut und blondes Haar? Der Editor erlaubt auch Ausgefallenes.



ABGEHOBEN | Erst sehr spät im Spiel bekommen Sie die Möglichkeit, einen Flughafen zu bauen. Die Verbindung bringt scharenweise Touristen in Ihre Stadt.

GRÜNLAND | Mit solchen mehrfarbigen Darstellungen zeigt Ihnen **Cities XL**, an welchen Stellen der Schuh drückt. Hier sind alle Bürger zufrieden.

MEHRECK | Monte Cristo hat eine Möglichkeit eingebaut, nicht nur gerade, sondern auch verwinkelte Grundstücke auszuweisen. Dadurch lassen sich auch kleine Lücken füllen und eigenartige Städte bauen.

finden. Einige Bürogebäude und ein erster Supermarkt dürfen natürlich auch nicht fehlen. Ein winziges Gebäude sorgt zudem dafür, dass die ersten Bürger Strom und Wasser bekommen und der lästige Müll entsorgt wird.

Nach und nach wächst Ihre Stadt, Sie weisen immer neue Wohnflächen aus, die sich nach Bildungsstand gliedern. Ungelernte Arbeiter finden Jobs in der Schwermetallindustrie oder auf Farmen, ausgebildete Fachkräfte arbeiten in Büros oder der Stadtverwaltung, Spitzenkräfte hingegen werden in der Hochtechnologie-Industrie und der Forschung gesucht. Jede dieser Bevölkerungsschichten hat natürlich eigene Bedürfnisse. Die oberen Zehntausend gelüstet es beispielsweise nach Museen, Kindertagesstätten und feinen Restaurants. Außerdem greifen auch die Arbeitsstätten ineinander. Selbst ein riesiges Industriegebiet kann nicht ohne ausreichend Büros auskommen, in denen die Lohnsteuerjahresausgleichsschreiben für die Arbeiter ausgestellt werden.

Schon bald erreicht Ihre Stadt eine Größe, die nach eigener Strom- und Wasserversorgung verlangt. Ob Sie dabei auf Atom-, Kohle- oder Windenergie setzen, bleibt Ihnen überlassen. Alles hat seine Vor- und Nachteile. Auch zusätzliche Einrichtungen wie Krankenhäuser und Schulen sind wichtig, um das Vorankommen Ihrer Metropole zu beschleunigen.

Im Vergleich zu anderen Spielen dieser Art ist bei **Cities XL** aber vor allen Dingen das Transportwesen wichtig. Sie müssen nicht nur darauf achten, dass innerhalb Ihrer Stadt keine Staus entstehen, sollten also auf Straßenbahnen und Umgehungsstraßen setzen. Auch der Verbindung zur Außenwelt kommt eine besondere Bedeutung zu. Durch eine Fern-

EINGEZOOMT

Cities XL bietet von der globalen Vernetzung bis zur kleinen Nachbarschaft viele Möglichkeiten.



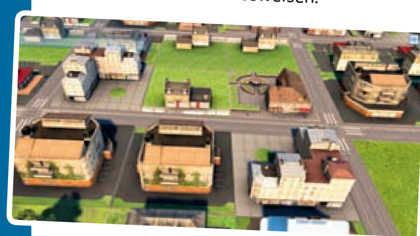
Planetenansicht 1: Hier sehen Sie zum Beispiel, welche Nachrichten Sie haben und wie viele Spieler auf dem Server sind.



Planetenansicht 2: Wenn Sie hereinzoomen, sehen Sie die Städte in der Nähe Ihrer eigenen Siedlung und können neue Städte schaffen.



Stadtansicht 1: Hier haben Sie einen Überblick über die verschiedenen Bezirke Ihrer Siedlung und können Gebiete neu ausweisen.



Stadtansicht 2: In der Nahansicht wird klar, welche Gebäude leerstehen oder wo sich am meisten Verkehr staut.



Avataransicht: In dieser Ansicht können Sie durch die eigenen und fremde Städte schlendern. Emoticons helfen bei der Interaktion.

BEI TAG UND NACHT

Wer will, schaltet bei Cities XL den optionalen Tag-Nacht-Wechsel an. Gerade große Städte mit vielen Hochhäusern sehen bei Dunkelheit noch beeindruckender aus. Auswirkungen auf den Spielverlauf hat der hübsche Tag-Nacht-Wechsel aber nicht.



▲ DIE NACHT … | Gerade große Städte sehen bei Nacht mit vielen Lichtern beeindruckend aus.

◄ … ZUM TAG | Mit einem bequemen Stellrad drehen Sie die Zeit vor und zurück, um Ihre Stadt zu bewundern.

SO HANDELN SIE IN CITIES XL

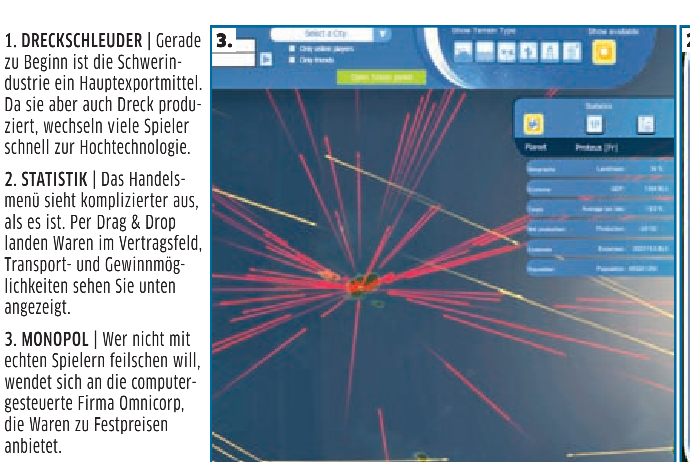
Schon früh im Spielverlauf wird der Handel mit anderen Städten zum wichtigen Instrument für alle Häuslebauer und Planer-Genies.

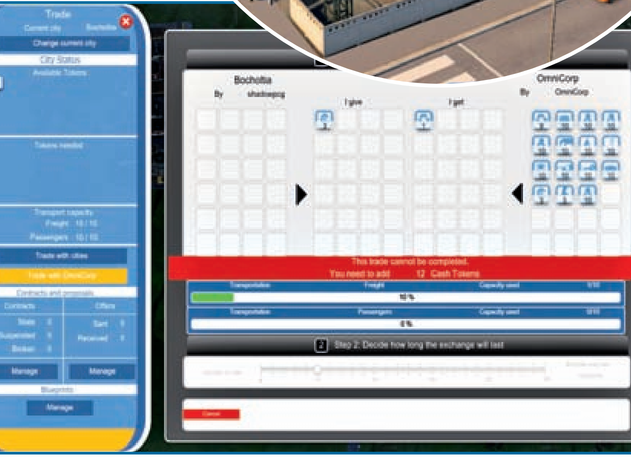
Ihre Stadt kann unmöglich alle benötigten Rohstoffe und Güter selbst herstellen. Die meisten Regionen verfügen zum Beispiel nicht über Öl, das aber für die Stadt- und Verkehrsentwicklung notwendig ist. Deshalb bieten Sie in einem übersichtlichen Menü Ihre Waren an und legen danach fest, welche Güter Sie im Austausch bekommen wollen. Gerechnet wird in sogenannten Tokens, die Sie nicht ansammeln und horten können. Ihre Stadt produziert also zu einem bestimmten Zeitpunkt eine bestimmte Menge an Tokens, mit denen Sie hantieren können. Im Handelsmenü dürfen Sie außerdem festlegen, wie lange ein Vertrag läuft. Wichtig bei der Interaktion mit anderen Spielern sind die Transportmöglichkeiten. Wer seiner Stadt nicht genügend Verbindungen mit der Außenwelt in Form von Zügen, Flugzeugen oder Fernstraßen spendiert, kann nur wenige Güter transportieren.

1. DRECKSCHLEUDER | Gerade zu Beginn ist die Schwerindustrie ein Hauptexportmittel. Da sie aber auch Dreck produziert, wechseln viele Spieler schnell zur Hochtechnologie.

2. STATISTIK | Das Handelsmenü sieht komplizierter aus, als es ist. Per Drag & Drop landen Waren im Vertragsfeld, Transport- und Gewinnmöglichkeiten sehen Sie unten angezeigt.

3. MONOPOL | Wer nicht mit echten Spielern feilschen will, wendet sich an die computergesteuerte Firma Omnicorp, die Waren zu Festpreisen anbietet.





straße kommen neue Menschen in Ihre Stadt. Zusätzlich sollten Sie Zugverbindungen und Flughäfen einbinden. Dadurch erhöht sich der Transport-Wert im Handelsmenü (siehe Kasten oben). Der Austausch von Waren mit anderen Spielern ist entscheidend für das Wachstum Ihrer Stadt. Sie bieten zum Beispiel Schwerindustrie an und bekommen dafür Bürokräfte angeboten. So können Sie Schwächen und Stärken Ihrer Stadt ausgleichen. Eine besondere Form des Handels ist der Austausch von Touristen. Eine hübsch ausgebaute Stadt mit wenig Umweltverschmutzung und malerischen Stränden bekommt Punkte für den Tourismuswert und kann auch damit handeln. Dann kommen Besucher aus anderen Städten und Sie erhalten dafür Geld oder Waren. Um die Attraktivität Ihrer Stadt noch zu steigern, dürfen Sie vom Entwickler Monte Cristo Zusatzmodule erwerben, die Ihrem Urlaubsparadies beispielsweise ein Ski-Resort oder einen Beach-Club hinzufügen. Diese Game Expension Modules (GEM) funktionieren wie kleine Spiele im eigentlichen Spiel: Sie müssen Arbeitskräfte festlegen und einzelne Räume ausstatten.

Mit Ihrem Avatar dürfen Sie schließlich Ihre eigene Stadt bewundern oder die Städte von anderen Spielern besuchen. Durch ein besonderes System erlaubt **Cities XL** nicht nur gerade, sondern auch schräge Bauflächen. So sieht jede Stadt anders aus. Dazu tragen auch die Monumente bei, die nach einer besonders langen Bauphase Ihrer Stadt einen ganz eigenen Anstrich geben (siehe Kasten unten).

Wer sich noch weiter mit anderen messen möchte, für den legt **Cities XL** ein Online-Profil an, das ähnlich funktioniert wie soziale Netzwerke im Stile von Schüler.cc. Dort werden Ihre Erfolge, Ihre großen Bauprojekte und Ihre aktiven Städte angezeigt. ❑

DIE MONUMENTE

Für jeden Städteplaner sind monumentale Wahnsinnsbauten das eigentliche Aushängeschild.

Auch bei **Cities XL** dürfen Sie solche Mega-Strukturen errichten. Jede Woche werden auf jedem Server Blaupausen für große Projekte verlost. Wird Ihnen solch ein Papier zugeteilt, dürfen Sie entscheiden, ob Sie das Gebäude errichten wollen. Alleine schaffen Sie dies allerdings nicht. Um die nötigen Ressourcen zusammenzuklauben, müssen Sie mit Ihren Nachbarn handeln. Den Baufortschritt sehen Sie dann in der eigenen Stadt. Was als Fundament anfängt, wächst alsbald zu einem echten Wahrzeichen heran.



BAUHERR | Mit einer Blaupause starten Sie den Bau einer Mega-Struktur – ein Riesen-Projekt für Stadtplaner!

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Bei der ersten Präsentation habe ich nur wenig vom Spiel gesehen. Jetzt habe ich Stunde um Stunde in der Beta verbracht und bin zuversichtlich, dass Monte Cristo alles richtig macht. Natürlich birgt die Version noch einige Probleme. Aber dafür ist ein Betatest ja da. Wenn Serverstabilität und Finanzberechnung beim Verkaufsstart funktionieren, ersetzt **Cities XL** tatsächlich jedes **Sim City**.

GENRE: **Aufbau-Strategie**
ENTWICKLER: **Monte Cristo**
ANBIETER: **Flashpoint AG**
TERMIN: **8. Oktober 2009**

Ausgebremst von deiner alten Gaming Hardware?

Hol dir einen Gaming PC mit der neuen Killer™ Xeno™ Pro Gaming Network Card. Killer Xeno beschleunigt Online Games mit seiner einzigartigen “Killer™ Technology,” für weniger Lags und ein flüssiges, reaktionsschnelles Online Gameplay. ***Upgrade auf Killer™ Xeno™ Pro.***

KILLER™ XENO™ PRO
GAMING NETWORK CARD



BIGFOOTNETWORKS.COM/UPGRADE











Von: Christian Schlütter

Kein Basisbau, dafür Rollenspiel-Elemente? Ist das noch C&C? Ja, ist es!

Command & Conquer 4

KAMPFGETÜMMEL | Im vierten Teil steht weniger Basisbau und mehr Action im Vordergrund.

STRANGE DAYS – SO WIRD DIE TIBERIUM-SAGA ABGESCHLOSSEN

EA will mit dem vierten Teil die Geschichte um Kane und das Tiberium abschließen.

Worum geht es?
Im vierten Teil der Command & Conquer-Saga aus dem Haus EA LA bricht der finale Kampf zwischen der Globalen Defensiv Initiative (GDI) und der Bruderschaft von Nod, angeführt vom Glatzenträger Kane, aus. Als Endpunkt der Tiberium-Saga soll Command & Conquer 4 alle offenen Handlungsstränge der Vorgänger miteinander verknüpfen.

Was ist neu?
Der letzte Spross der Serie entfernt sich vom typischen Basisbau und setzt auf ein rollenspielartiges Upgrade-System. Außerdem dürfen Spieler aus drei Klassen wählen und Erfahrungspunkte einheimsen.

Starcraft 2 oder C&C 4?
Command & Conquer 4 wird wahrscheinlich 2010 erscheinen. Die Entwickler haben keine Angst vor Blizzard: „Starcraft 2 wird ein großartiges Spiel, Blizzard ist ein tolles Team. Aber unser Spiel wird einfach anders!“

BEEN DOWN SO LONG – DAS BLEIBT

Gleich vorweg: Obwohl Command & Conquer 4 viele Neuerungen mitbringt, bleibt einiges beim Alten. So verwendet der neue C&C-Teil wieder die RNA-Engine, eine Weiterentwicklung des SAGE-Engine-Gerüstes. Dementsprechend ähnelt die Grafik stark der von Tiberium Wars.

Auch wenn Sie keine Sammler mehr losschicken, um Tiberium einzusammeln, bleiben die grünen Kristalle die Einnahmequelle. Sie schicken einen Truck zu einem Tiberium-Knoten. Einmal erobert, extrahiert das Gebäude kontinuierlich Tiberium aus dem Boden. Auch der Basisbau fällt nicht ganz weg. Die Defensiv-Klasse darf Türme und andere Verteidigungsanlagen bauen. Außerdem rüsten Sie Ihren Crawler und andere Einheiten nach und nach mit Upgrades und Waffen aus. Tüftler bleiben also gefordert.



KAUM AUFGEHÜBSCHT | Grafisch hat sich im Vergleich zu **Tiberium Wars** wenig getan.

TOUCH ME – DAS INTERFACE



KARTE | Die Übersichtskarte ist gewohnt spartanisch. Feindliche Einheiten sind rot markiert, Einsatzziele grün. Zusätzlich zu den schematisch dargestellten Bodenverhältnissen sehen Sie auf dieser Karte auch das missionsrelevante Wrack des Transporters.

EINHEITENINFO | Hier werden alle Informationen über die angewählte Einheit angezeigt. Sie sehen zum Beispiel, dass Ihr offensiver Crawler nur noch 142 von 1.000 Lebenspunkten hat. Ganz rechts lösen Sie die Spezialfähigkeiten der Einheit aus. Unten sehen Sie positive oder negative Einflüsse auf die Verteidigung und die Angriffsstärke.

BAUMENÜ | Einheiten, Upgrades, Strukturen – nur diese drei Kategorien stehen zur Verfügung. Noch nicht Freigespieltes ist ausgegraut. Erfahrungspunkte und Einkommen werden darüber angezeigt. Über dem Baumenü melden sich per Hologramm auch die Vorgesetzten.

GDI Offense Crawler
142 / 1000



BREAK ON THROUGH – DIE MISSION

Bei einem Besuch in der EA-Zentrale in Köln zeigte uns Producer Jim Vasella eine der ersten Missionen von Command & Conquer 4 und konnte uns damit beruhigen: C&C ist wie immer – nur mit einigen Neuerungen!

Der Absturz – So beginnt die Mission
Zu Beginn einer der ersten GDI-Missionen stürzt ein Truppentransporter im Niemandsland ab. Das Ungetüm liegt brennend am Boden. Über Hologramme informieren die Vorgesetzten, dass Ressourcen zur Reparatur benötigt werden. Die Feuereffekte überzeugen, über dem Boden wabern kleine Sandstürme. Dagegen sind die Texturen noch altbacken. Hier ist vieles noch in Entwicklung.

Auftakt – Der erster Crawler
Das Gebiet um die Absturzstelle fungiert als Deploy Zone. In einem Menü entscheidet sich Jim für eine Klasse und ruft aus dem Orbit seinen ersten Crawler herbei. Flugs einige Titan-Mechs gebaut und los geht's. Die erste Erkundungsfahrt endet allerdings in einem Desaster. Nod hat das Gebiet abgeriegelt. Skorpion-Panzer zerbröseln Jims offensiven Crawler im Nu. Ist die Mission nun verloren?

Wiedergeburt – Das neue Respawn-Feature
Wie in einem Mehrspieler-Shooter darf Jim in der Deploy Zone wieder eine Klasse wählen und mit einem frischen Crawler ins Spiel einsteigen. In einer Ecke der Karte findet er einen Ingenieur, der ein paar Meter weiter kurzerhand das Wrack eines riesigen Mastodon-Roboters entert. Auf diese Weise „wiederbelebt", zerstört das Ungetüm unter seiner Kontrolle die ersten Nod-Anlagen.

Angriff – Nod kann einpacken
Kurze Zeit später hilft ein zweiter Mastodon dabei, den Tiberium-Knoten zu übernehmen. Nod hat sich samt einem Crawler dort eingegraben. Gegen die Haupteinheit der Sekte entbrennt ein heißer Kampf. Während Jims Titan-Roboter die Skorpion-Panzer beschäftigen, zerlegen seine Mastodons den Crawler. Ein schwerer Schlag für Kanes Jünger. Aber nicht das Ende.

Gegenangriff – Nod schlägt zurück
Die Ressourcen aus dem Tiberium-Knoten wandern auf Jims Konto. Die Reparaturen am Transporter beginnen. Nod startet einen Gegenschlag. Jim wechselt zu einem defensiven Crawler und beschützt das Wrack mit Einheiten und Türmen. Der Basis-Roboter wurde aufgewertet und bekommt Waffen spendiert. So schlägt Jim den Angriff zurück und gewinnt die Mission.

THIS IS THE END – DIE KAMPAGNE VON COMMAND & CONQUER 4

Seit der **Tiberium Wars**-Erweiterung **Kanes Rache** ist das Portal der Alien-Rasse Scrin inaktiv. Auch die Erbauer sind nicht mehr aufgetaucht. Da das Tiberium die Erde unbewohnbar gemacht hatte, ließ sich die GDI auf eine Partnerschaft mit Nod-Führer Kane ein. Dieser entwickelte ein unterirdisches Netzwerk, das das Tiberium nicht nur eindämmt, sondern sogar Energie daraus bezieht.

Obwohl nun seit 15 Jahren Frieden zwischen GDI und Nod herrscht und viele an ein goldenes Zeitalter glauben, trauen einige Splittergruppen der Ruhe nicht. Die Frage, was Kane letztlich bezweckt, führt schließlich zu einem neuen Krieg.

Die Kampagne fällt dabei komplett linear aus, bietet also keine Nebenmissionen. Die GDI-Geschichte trägt den Titel „The man who killed Kane" und spielt damit wohl auf die Rückkehr von Commander McNeil aus **Tiberian Sun** an. Nod-Jünger hingegen spielen unter dem Credo „All things must end". Insgesamt bietet der Singleplayer-Modus 12 bis 15 Stunden Spielzeit. Die Videosequenzen sollen dabei nicht mehr als reine Missionsbesprechungen ablaufen, sondern den Spieler mitten in der Story platzieren.

SOUL KITCHEN – DIE ROLLENSPIEL-ASPEKTE VON C&C 4



SAMMELSUCHT | Je nach Wert der zerstörten Feindeinheit bekommen Sie Erfahrungspunkte gutgeschrieben.

Command & Conquer 4 folgt dem Weg vieler Genre-Kollegen hin zum rollenspiellastigen Echtzeit-Strategiespiel. Ähnlich wie bei **Dawn of War 2** stehen Ihnen zu Beginn jeder Partie drei Klassen zur Auswahl: Die Defensive setzt auf Verteidigungsanlagen, die Offensive schickt dicke Panzer in die Schlacht und die Unterstützer-Klasse verfügt über Flugzeuge und Spezialwaffen.

Mit jeder zerstörten Feindeinheit und jeder geglückten Aktion sammeln Sie Erfahrungspunkte. Mit diesen steigen Sie im Level auf und erhalten die Möglichkeit, neue Upgrades und Einheiten freizuschalten. Wie viele Neuerungen tatsächlich in Ihr Arsenal kommen, bestimmen dann auch die Battle Merits, die Sie für gespielte Partien bekommen. Generell sollen sich so für die drei Klassen der beiden Parteien jeweils fast komplett unterschiedliche Technologiebäume herausbilden. So bietet **Command & Conquer 4** ganze sechs Fraktionen. Da fällt es weniger ins Gewicht, dass die Scrin als spielbare Gruppe wegfallen. Einige Beispiele für mögliche Upgrades: Graben- und Tarnfunktion für Nod-Einheiten und -Gebäude, das Mastodon, die Ionenkanone. Neben sichtbaren Upgrades wie neuen Kanonen oder Einheiten sollen aber auch Statuswerte erhöht werden.

Die Spielfortschritte sind über alle Spielmodi konsistent. Falls Ihnen also eine Einzelspieler-Mission zu schwer ist, schlagen Sie einfach ein paar Online-Schlachten, steigen im Level auf, besorgen sich neue Upgrades und kehren gestärkt in die Kampagne zurück. Umgekehrt funktioniert das ebenso.

PEOPLE ARE STRANGE – MULTIPLAYER


ZUSAMMEN | Im Mehrspielermodus teilen sich die Teammitglieder eine Deploy Zone.

GUTER COP | Der GDI-Crawler bekommt beim Levelaufstieg dicke Maschinengewehre oder zusätzliche Panzerplatten spendiert. Dreimal dürfen Sie solche Boni anbauen.

ELEFANTENRENNEN | Das Zusammentreffen zweier Crawler sieht beeindruckend aus.

BÖSER COP | Zunächst schutzlos, bekommt der Nod-Crawler alsbald ein Lasergeschütz. Beim zweiten oder dritten Upgrade dürfen Sie ihm sogar eine Tarnfähigkeit spendieren.

Während **Tiberium Wars** noch stark auf Ligen und Einer-gegen-einen-Partien ausgelegt war, geht der Mehrspielermodus von **Command & Conquer 4** in eine ganz andere Richtung. „Wir sind jetzt viel teamorientierter", erzählt uns Jim Vasella, Producer bei EA LA. Kernstück dieser neuen Strategie ist der Domination-Modus. In der Regel treten darin zwei Teams mit jeweils fünf Spielern gegeneinander an. Auf der Karte sind mehrere Tiberium-Knoten verteilt. Pro besetzten Knoten wandern Punkte auf das Konto des Teams. Wer am Ende der Partie die meisten Punkte hat, gewinnt. Vasella gibt freimütig zu, mit diesem Spielmodus das Rad nicht neu zu erfinden: „Die Jungs von Relic machen mit **Company of Heroes** etwas ganz Ähnliches."

Das neue Klassensystem soll Spieler dabei ermutigen, zusammenzuarbeiten. Auch wenn über viele Punkte noch studiointern diskutiert wird, sieht es wohl so aus, dass sich alle fünf Spieler eines Teams eine gemeinsame Deploy Zone teilen. Wer gemeinsam geschickt taktiert, erweitert diese aber und kann so seine Crawler auch an anderen Stellen herbeirufen. Außerdem besteht die Möglichkeit, Ressourcen und Upgrades zu teilen. Auch eroberte neutrale Gebäude wie die Rekrutierungshütten für die mutierten „Vergessenen" stehen allen Teamspielern zur Verfügung.

Damit bei den vielen neue Rollenspiel-Elementen das wichtige Balancing stimmt, will EA LA ein neues Matchmaking-System einsetzen, damit gleich starke Spieler zusammenkommen. Außerdem soll ein guter Spieler auch ohne alle Upgrades eine Chance gegen andere haben. Battlecast-Features wie Match-Übertragungen hingegen wird **C&C 4** nicht bekommen. Dafür dürfen sich Modder nach der Veröffentlichung über einen Editor und ein Software Development Kit freuen. Welche Funktionen diese enthalten, ist ebenso unsicher wie die Einbindung eines LAN-Modus für den Mehrspieler-Bereich.

INTERVIEW MIT JIM VASELLA

„Wir haben das Feedback vernommen."

PC Games: Lasst uns über die Rollenspiel-Elemente sprechen. Wie weit werden diese vertieft?
Vasella: „Wie in einem Rollenspiel bekommst du Erfahrungspunkte, erreichst höhere Levels und bekommst dadurch die Möglichkeit, neue Einheiten und Upgrades zu kaufen. Du kannst die Battle Merits, die du für gespielte Partien bekommst, benutzen, um neue Einheiten zu kaufen. Zum Beispiel: Du erreichst Level 5 und schaltest den Hunter Tank, eine Artillerie-Unterstützungskraft und ein Kanonen-Upgrade frei. Dann kannst du sagen: ‚Okay, nun habe ich sechs Battle Merits, was kaufe ich mir davon?' Jede Klasse hat ihren eigenen Technologiebaum und du kannst am Ende alles zur Auswahl haben."
PC Games: Es ist also möglich, am Schluss jedes Upgrade freizuschalten?
Vasella: „Ja, wenn du lange genug spielst, schaltest du alles frei. Wir überlegen gerade noch, wie lange es für den Spieler dauern soll, alle Sachen freizuspielen. Wir wollen nicht, dass man damit nur ein paar Wochen beschäftigt ist. Natürlich kommt es letztlich darauf an, wie gut du bist und wie oft du spielst. Doch selbst Spieler, die gerade eine Pechsträhne haben, wenig spielen oder nur gegen den Computer antreten, werden Erfahrungspunkte erhalten und weiterkommen."
PC Games: In Kanes Rache gab es epische Einheiten. Wird es so etwas auch hier geben?
Vasella: „Davon haben wir viel für den Crawler übernommen. Er ist die Haupteinheit, er produziert dein Team und deine Gebäude. Die Crawler sind die größten Truppen im Spiel und sehr stark. Man kann sie mit den Skills aus den höheren Levels aufwerten. Du kannst den Crawler später mit stärkeren Waffen ausrüsten und auch eine Tarnfunktion entwickeln. Der Crawler füllt also den Platz der epischen Einheiten. Doch es gibt natürlich auch andere große Einheiten wie den Mastodon."
PC Games: Gibt es Items?
Vasella: „Es gibt jedenfalls keine Gegenstände, die von Gegnern fallen gelassen werden, wie zum Beispiel in Dawn of War 2."
PC Games: Es gibt keinen Rohstoffabbau mehr. Ist das Spiel dadurch nicht zu leicht?
Vasella: „Na ja, vielleicht ist es dadurch etwas leichter. Für neue Spieler war es in C&C 3 sehr schwer, die Rohstoff-Mechanik zu meistern. Indem wir den Rohstoffabbau entfernten, machten wir das Ressourcensystem nachvollziehbarer und den Zugang zum Spiel auch für Neulinge einfach."
PC Games: Was passiert mit den Vergessenen?
Vasella: „„Die Vergessenen tauchen in einigen Missionen der Kampagne auf. Es gibt ein paar Einheiten der Vergessenen, die du rekrutieren und dann kontrollieren kannst."
PC Games: Es gibt einen Zwei-Spieler-Koop-Modus, aber drei Klassen. Warum gibt es keinen Drei-Spieler-Koop-Modus?
Vasella: „Wir wollten einen Zwei-Spieler-Koop-Modus, weil er in Alarmstufe Rot 3 sehr erfolgreich war. Außerdem bieten drei Klassen bei zwei Spielern einen großen Wiederspielwert. Ich sehe es nicht als Limitierung. Man kann ausprobieren, wie es sich mit einem offensiven und einem Unterstützungsspieler spielt oder mit zwei defensiven Spielern."
PC Games: Werden die Missionen im Koop-Modus anders sein?
Vasella: „Die Missionsziele werden sich nicht verändern. Die Zahl der Crawler-Respawns und die Zahl der Einheiten, die man kontrollieren kann, sowie das Balancing werden sich verändern. Die eigentlichen Missionen nicht."
PC Games: An Alarmstufe Rot 3 haben viele am meisten die Missionen gestört, in denen sich irgendwann das Schlachtfeld vergrößerte und auf einmal eine Basis da war, die es vorher nicht gegeben hatte. Werdet ihr das ändern?
Vasella: „Das Team, das die Kampagnen entwickelt, schaut sich natürlich genau die guten und schlechten Aspekte der früheren Kampagnen an. Wenn sich genug Spieler darüber beschwert haben, wird das Kampagnenteam sich darum gekümmert haben."
PC Games: Viele deutsche Spieler haben bemängelt, dass man beim Spielen ständig online sein muss.
Vasella: „Wir haben das Feedback vernommen und überlegen uns eine Lösung. Wir wollen, dass das Spielerprofil für den Spielerfortschritt konstant auf dem aktuellen Stand bleibt, aber wir wissen, dass das ein sehr schwieriges Thema ist."
PC Games: Wird es möglich sein, sein Profil und vielleicht auch Trophäen anderen Leuten zu präsentieren?
Vasella: „Wir experimentieren damit, solche Dinge auf unsere Website zu bringen, aber wir wissen nicht, ob es das zum Verkaufsstart geben wird. Im Spiel kann man aber zum Beispiel eine Freundesliste anlegen und so leichter zusammen spielen."



Jim Vasella ist Producer bei EA Los Angeles.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Nachdem ich das Spiel in Aktion gesehen habe, kann ich Entwarnung geben: Ja, das hier ist noch ein echtes **Command & Conquer**. Der Missionsaufbau und das Stein-Schere-Papier-System wirken althergebracht und jeder **Tiberium**-Veteran dürfte sofort ins Spiel finden. Trotzdem bleibe ich skeptisch. Dass man sich bei denjenigen bedient, die derzeit die Geschwindigkeit im Genre bestimmen, ist ja in Ordnung. Aber Erfahrungspunkte und Klassensystem funktionieren bei Relic und Konsorten gerade deshalb so gut, weil Spiele wie **Dawn of War 2** darauf abgestimmt sind. EA LA muss um die Neuerungen einen Rahmen aus ansprechenden und fordernden Missionen basteln. Dann wird aus dem vierten Teil ein echter Hit. Dafür muss das Studio eigentlich nur aus den Fehlern von **Alarmstufe Rot 3** lernen. Weniger Sorgen mache ich mir um die Geschichte. Obwohl Vasella noch nicht viel verraten durfte, ließen mich viele Andeutungen aufhorchen. Die Atmosphäre der gezeigten Zwischensequenzen übertraf jetzt schon die Qualität derer von **Tiberium Wars**.

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Kane auf nahezu jedem Heftcover. Im Spiel staubige Schlachtfelder mit Panzern und Kampfrobotern drauf. Das Ganze in schöner, aber nicht weltbewegender Optik – all das ist mir durch **C&C 3** noch viel zu gut im Gedächtnis, als dass ich mich schon auf den vierten Teil freuen mag. Ironischerweise sind es aber genau diese Handvoll neuer Features, die den Titel für mich immerhin ein bisschen interessant machen: Rollenspielelemente, obwohl sicher nicht innovativ, haben schon zahllosen Spielen richtig gut getan. Da lasse ich mich gern überraschen! Auch wenn mir der Basisbau mitsamt den behämmerten Sammlern vielleicht ein wenig fehlen wird: Ich brauche kein weiteres konservatives **C&C** mehr, es wird Zeit für ein paar Schrittchen nach vorn. Allerdings hoffe ich, das Spiel erscheint noch vor dem Release von **Starcraft 2: Wings of Liberty**. Andernfalls wird sich Kane in meine persönliche Warteschlange einreihen müssen.

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **EA Los Angeles**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2010**



RISIKO | Wenn Sie herauszoomen, können Sie wie im Brettspiel-Klassiker ganze Truppenverbände verschieben.

SPRUNGHAFT | Mithilfe von Fallschirmspringern, die Sie hinter den feindlichen Linien absetzen, zwingen Sie Ihren Gegner in einen Zwei-Fronten-Krieg.

R.U.S.E.

Von: Sascha Lohmüller

Täuschungen und Hinterlistigkeiten – klingt nach Pokerspiel, ist aber ein Echtzeitstrategie-Titel.

In Ausgabe 05/2009 berichteten wir bereits ausführlich über das neue Kind der Act of War-Macher Eugen Systems. Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, bekämpfen sich in R.U.S.E. die Achsenmächte und die Alliierten, unterteilt in sechs Fraktionen mit insgesamt 200 verschiedenen Einheiten. Im Grunde ist R.U.S.E. bloß ein herkömmliches Echtzeitstrategie-Spiel, aber es wartet mit zwei genialen Besonderheiten auf.

Stufenloses Zoomen, so wie es Ihnen gerade beliebt, ist eine davon. In der Nahansicht steuern Sie einzelne Soldaten und Panzer, wie man es von anderen Genre-Vertretern gewohnt ist. In der höchsten Zoom-Stufe jedoch offenbaren sich Ihnen ganze Landstriche und Sie schieben Truppenverbände über die riesigen Karten, ähnlich wie beim Brettspiel-Klassiker Risiko. Möglich macht dies die brandneue, sogenannte Iriszoom-Engine (siehe auch Extrakasten „Übersicht in Stufen").

Die zweite Spezialität von R.U.S.E. sind die namensgebenden hinterhältigen Tricks, mit denen Sie Ihre Gegner in die Irre und den Wahnsinn treiben dürfen. Das Wort „ruse" ist nämlich – Fremdsprachenkundige wissen es sicher – der englische Begriff für „Kniff" oder „List". So können Sie beispielsweise Panzer-Attrappen aufstellen, um Ihre Gegner an die gewünschte Stelle (oder in eine Falle) zu locken oder aber Sie verstecken Ihre Truppen vor feindlichem Radar und starten einen Überraschungsangriff. Die Möglichkeiten sind vielfältig, Taktiker dürfen sich also ausleben.

Im Mehrspieler-Modus, über den leider immer noch nicht viel bekannt ist, haben Sie die Wahl, als welche der sechs Fraktionen Sie Ihren Gegner mithilfe der kleinen Tricks niederringen. Dabei dürfen Sie sowohl kooperativ in die Schlacht ziehen als auch gegeneinander antreten.

Neue Informationen brachte uns PC ACTION-Kollege Alexander Frank von einer Reise nach Paris mit, wo er selbst Hand an R.U.S.E. legen durfte. Gespielt wurde dabei übrigens auf einem berührungsempfindlichen Tisch (einem sogenannten TouchSurface-Tisch), wodurch das Gefühl, einen General zu verkörpern, der auf einer taktischen Karte Truppen verschiebt, noch einmal verstärkt wurde. Die schlechte Nachricht: Derartige Tische sind Maßanfertigungen, immens teuer und werden nicht in großen Massen produziert. Die gute Nachricht: Das Spiel wird neuartige Touchscreen-Bildschirme und Multitouch-Computer, die bald in den Handel gelangen, unterstützen – per Maus klappt die Steuerung natürlich auch gut! Die Mission, auf die wir einen Blick



TRANSPARENZ | Die durchsichtig dargestellten Panzer am rechten Rand stehen unter dem Einfluss des Täuschungsmanövers „radio silence“ (dt. Funkstille) und sind für feindliches Radar unsichtbar.

WÜSTE SCHIESSEREI | In dieser orientalisch anmutenden Stadt tobt gerade eine Schlacht zwischen Alliierten und Achsenmächten.

ÜBERSICHT IN STUFEN

Von „hautnah dabei“ bis „Satellitenperspektive“: die Zoom-Stufen von R.U.S.E. mit ihren Höhen und Tiefen.



▲ Auf der weitesten Zoom-Stufe erblicken Sie ganze Kontinente – na ja, zumindest große Teile davon. Hier dürfen Sie große Kartenabschnitte manipulieren, sie etwa mit dem Täuschungssystem uneinsehbar für das gegnerische Radar machen.

◀ Wer etwas näher heranzoomt, erblickt Details wie Städte und Siedlungen – oder zumindest das, was davon nach einem Gefecht übrig bleibt.



▶ Sofern Sie mit der Kamera nicht ganz so weit über dem Boden schweben, erkennen Sie Ihre Truppen – vom Spiel wie Chips beim Pokern zusammengefasst. Ein Chip repräsentiert eine Einheit.



◀ Typische Echtzeitstrategie-Ansicht: Auf dieser Zoom-Stufe geben Sie Ihren Panzern und Fußtruppen unmittelbar die Marschrichtung vor. Auf Wunsch sinkt die Kamera noch ein Stück tiefer und zoomt ganz nah an die Einheiten heran.

werfen durften, versetzt den Spieler ins virtuelle Tunesien. In idyllischer Umgebung mit Wüste und Palmen befindet sich die eigene Basis. Als Rohstoff dient der amerikanische Dollar, den man durch Ausbeutung der nahe gelegenen Goldminen erlangt. Diese Aufgabe übernehmen genretypisch ein paar Sammler. Das Ziel in dieser Mission ist es, die eigene Basis auszubauen und die des Gegners in mehreren Kilometern Entfernung zu vernichten. Die ersten Gebäude, die es zu errichten gilt, sind eine Kaserne und eine Waffenfabrik, um Fußtruppen und Fahrzeuge produzieren zu können. Lange in Ruhe gelassen werden Sie jedoch nicht.

Denn bereits nach wenigen Minuten greifen deutsche Panzerverbände die noch schwach ausgebaute Basis an. Flugs verschanzen sich die bereits ausgebildeten – und auf offenem Feld hoffnungslos unterlegenen – Infanteristen im nahe gelegenen Palmendickicht und nehmen die Feinde von dort unter Beschuss. Die Deutschen reagieren jedoch und schicken ihrerseits Stahlkolosse in die Schlacht, die mit Flammenwerfern ausgerüstet sind. Die Palmen und unsere Fußtruppen sind schnell Geschichte, dafür sind die neuen Gegner aber besonders anfällig für unsere eigenen Panzer. Leider ist nun die Rückseite unserer Stellung ungesichert und der Feind rückt von dort in die Basis.

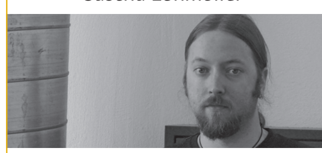
Sie sehen sicher schon, die gegnerische KI in R.U.S.E. weiß sich zu wehren und reagiert dynamisch auf Ihre Aktionen und Taktiken – extrem spannend!

Der Zweite Weltkrieg ist, gerade was das Strategie-Genre anbelangt, eine oft behandelte Epoche. Dennoch habe man sich bewusst für den Zeitraum zwischen 1942 und 1945 entschieden, so Chef-Entwickler Matthieu Girard. Hätte man ein Science-Fiction-Setting entwickelt, wäre der Spieler mit allerlei Fantasie-Einheiten und fiktiven Techniken konfrontiert worden, mit denen niemand etwas anfangen kann. Panzer, Infanterie, Flugzeuge und Kanonen hingegen sind jedem Spieler ein Begriff und die großen Schlachten des Zweiten Weltkriegs, etwa die Landung der Alliierten in der Normandie oder den Bombenangriff auf Monte Cassino, kennen die meisten Menschen aus dem Geschichtsunterricht oder den Medien.

Der erste Eindruck, den die Vorschauversion von R.U.S.E. macht, ist positiv. Gerade was die technische Seite anbelangt, ist das Spiel schon in einem fortgeschrittenen Entwicklungsstadium. Die Grafik wirkt stimmig und das Zoomen mittels Iriszoom-Engine funktioniert schon beinahe ruckelfrei. Vor allem die Möglichkeit, das Spiel per Touchscreen zu spielen, sowie die Täuschungsmanöver verleihen dem Ganzen eine angenehme Eigenständigkeit. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



Die meisten Genre-Vertreter der letzten Jahre konnten mich nicht lang motivieren. Meist hatte man alles schon mindestens einmal gesehen und oft auch noch besser. Lediglich **Dawn of War 2** und **Battleforge** schafften es, mich zu überraschen und dadurch länger zu fesseln. **R.U.S.E.** könnte sich dazugesellen, eigenständig genug ist es. Nun kommt es nur noch auf das Missionsdesign im fertigen Spiel an ...

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Eugen Systems**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **1. Quartal 2010**

SCHALTZENTRALE | Am Seekartentisch planen Sie Ihre nächste Feindfahrt.

VOLLTREFFER | Während am Horizont das getroffene Ziel langsam sinkt, machen Sie sich aus dem Staub.

Silent Hunter 5

DICKE SUPPE | Belebte Szenen an Deck sollen für mehr Atmosphäre im Spiel sorgen.

Von: Stefan Weiß

Endlich: Der U-Boot-Simulationsveteran bläst für die nächste Tauchfahrt an.

GÜNSTIG TAUCHEN

Wenn Sie schon mal Seeluft schnuppern wollen: Den Vorgänger gibt's zum Schnäppchenpreis.

In der PC Games 05/2007 testete unser damaliger Militärspiel-Experte Oliver Haake **Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific** auf Herz und Nieren. Sein Urteil: „Mit **Silent Hunter 4** bekommen Sie die bislang beste U-Boot-Simulation für den PC." Falls Sie diese Perle verpasst haben sollten: Das Spiel gibt es inzwischen in der Ubisoft-Exclusive-Reihe für schlanke 10 Euro oder als Gold-Version inklusive Add-on **U-Boat-Missions** für 20 Euro – günstiger tauchen Sie nur noch im Schwimmbad.

Willkommen an Bord, Käpt'n, die Crew ist vollzählig und die Torpedoschächte sind blitzblank gereinigt. Auf zur nächsten Feindfahrt!

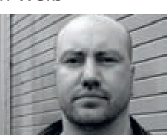
Eine stetige Spielverbesserung kennzeichnet die U-Boot-Simulationsreihe Silent Hunter bislang. Die Entwickler haben immer auf das Feedback der Fans geachtet und versucht, viel davon umzusetzen. Das soll erst recht im fünften Teil geschehen. Erstmals kommt eine Ego-Perspektive zum Einsatz, die es Ihnen erlaubt, das komplette Schiff zu begehen. Befehle geben Sie direkt an Ihre Besatzungsmitglieder und können nun dabei zuschauen, wie die Männer ihr Tagewerk verrichten – falls Ihnen die Zeit dafür bleibt. Schließlich gilt es, in einer dynamisch inszenierten Kampagne Seeschlachten zu bestehen. Sie selber entscheiden, welche Operation Sie als Nächstes angehen möchten, und der jeweilige Erfolg oder Misserfolg wirkt sich direkt auf den Kampagnenverlauf aus; das klingt spannend. Dazu stehen Ihnen in Silent Hunter 5 Hafenstützpunkte zur Verfügung, von denen aus Sie zu Patrouillenfahrten aufbrechen. Auf hoher See ziehen Sie detailliert ausgearbeitete Seekarten zurate, um Ihre weiteren Züge zu planen und die Marschroute feszulegen.

Ein Frontenwechsel findet in Bezug auf das Kampagnensetting statt. Während Sie in Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific auf amerikanischer Seite im Pazifik kämpften, befehligen Sie im fünften Teil deutsche U-Boote im Atlantik. Eine komplette Liste der im Spiel enthaltenen U-Boote gibt es bislang noch nicht. Fest steht aber, das Ihnen Schiffe der Klasse II, VII und IX zur Verfügung stehen. Das ruft natürlich Erinnerungen an den dritten Teil der Serie wach, denn schon dort tummelten Sie sich auf deutscher Seite und durften sich wie der Kapitänleutnant des wohl bekanntesten U-Bootes (der U 96 aus Das Boot) fühlen.

Komplett überarbeitet präsentiert sich die Benutzeroberfläche von Silent Hunter 5. Für Einsteiger lassen sich optional jede Menge Hilfen einblenden, während ein erfahrener KaLeu natürlich alle Entscheidungen alleine treffen kann. Auch optisch macht die Serie einen weiteren Schritt nach vorn. Die uns vom Publisher zur Verfügung gestellten Bilder sind ein wahrer Leckerbissen und repräsentieren (hoffentlich) das fertige Spiel. Was wir uns für die finale Version auf jeden Fall wünschen, sind belebte Hafenanlagen und die Wiedereinführung der Begrüßungskomitees am Kai, auf die man im letzten Teil leider verzichten musste.

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß

Ich sehe mich schon mit Kapitänsmütze auf dem Kopf und Pfeife im Mund vor dem Monitor sitzen, über Seekarten tüftelnd, welche Route wohl am besten ist, um die nächsten Bruttoregistertonnen zu versenken. Sehr gespannt bin ich darauf, in der Ego-Ansicht vom Bug bis zum Heck durch das Boot zu wandern, das verspricht auf jeden Fall noch mehr Simulationsfeeling als im Vorgänger.

GENRE: **Simulation**
ENTWICKLER: **Ubisoft**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **1. Quartal 2010**





DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUR WIESN!

Oktoberfest
DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUR WIESN!

LANGUAGES:

NINTENDO DS

Oktoberfest - Das offizielle Spiel zur Wiesn

Schatzi

USK ab 0 freigegeben

7+ www.pegi.info

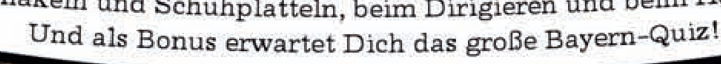
PUBLISHED BY SevenOne Intermedia

LICENSED BY Nintendo

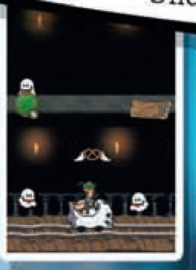
KOSTENLOS TESTEN AUF SAT1SPIELE.DE

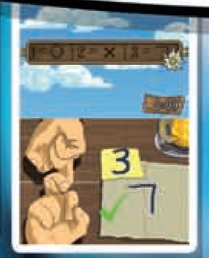
JETZT ÜBERALL IM HANDEL!

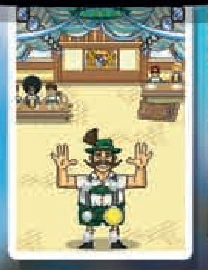
Alles, was man für eine zünftige Party braucht: Beweise Dein Geschick beim Kellnern oder in der Geisterbahn, beim Fingerhakeln und Schuhplatteln, beim Dirigieren und beim Hau den Lukas! Und als Bonus erwartet Dich das große Bayern-Quiz!

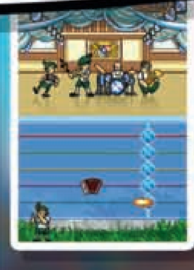


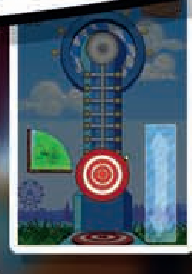


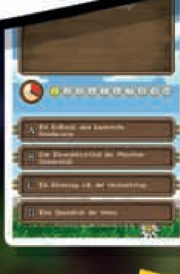


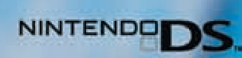

















FOTOSHOOTING | Obwohl Darrens Mutter im Krankenhaus liegt, hat er noch Zeit für eine Romanze.


DRAMATISCH | Das gruselige Intro zeigt einen Rückblick auf Samuel Gordons Vergangenheit.



ERNST | Die Dialoge werden von den Sprechern ein wenig zu inbrünstig vorgetragen.

Black Mirror 2

Von: Felix Schütz

dtps Adventure ist beinahe fertig. Wir gruselten uns schon mal mit der Beta-Version warm.

BLACK MIRROR 1

Das Adventure mit dem Untertitel **Der dunkle Spiegel der Seele** erschien 2004 in Deutschland. Es wurde von dem tschechischen Studio Future Games (**Nibiru**, **Reprobates**) entwickelt, das jedoch nicht mehr am Nachfolger beteiligt ist.
In **Black Mirror 1** spielt man Samuel Gordon, den Erben eines unheilvollen Schlosses im tiefsten England. Im Verlauf der mit Horror-Elementen gespickten Handlung deckt Samuel ein schreckliches Geheimnis um seinen Wohnsitz auf. Das Spiel punktet mit düsterer Atmosphäre und guten Sprechern, doch die streng linearen Rätsel stören den Spielfluss ein wenig.

Hochkonjunktur am hiesigen Adventure-Markt: Mit Ceville, The Book of Unwritten Tales und The Whispered World haben gleich drei deutsche Studios Großartiges geleistet. Ihre gemeinsamen Nenner: Fantasy-Welten und viel Humor. Erfrischend also, dass man mit Black Mirror 2 nun wieder mal ein düsteres Setting bekommt: Das Spiel bleibt der ersten Stimmung seines Vorgängers treu, davon überzeugten wir uns anhand einer Vorschau-Fassung.

Besonders wer Black Mirror 1 gespielt hat, wird sich über das schön gerenderte und spannend geschnittene Intro freuen. Es zeigt Samuel Gordon, Held des Vorgängers, in einer dramatischen Rückblende – man wird Zeuge, wie er in Trance seine eigene Frau ermordet. Warum? Das müssen Sie rausfinden! Nach dem Intro macht das Spiel einen Zeitsprung ins Jahr 1993. Man schlüpft in die Haut von Darren, einem jungen Mann, der in dem amerikanischen Provinznest Biddeford seine Ferien verbringt. Während er sich noch über seinen miesen Aushilfsjob ärgert, wird seine Mutter nach einem schweren Sturz ins Hospital eingeliefert. Diagnose: tiefes Koma. Darren stellt Untersuchungen an, wie es zu dem Unfall kam – und kommt so einer Verbindung zu Black Mirror auf die Schliche, dem verwunschenen Schloss aus dem ersten Spiel.

Bis die Handlung ins Rollen gerät, vergeht ein wenig Zeit – der Einstieg lässt daher etwas Spannung vermissen. Das ändert sich aber, sobald Darren die ersten Hinweise findet. Dann zieht die Motivation merklich an. Dies gelingt auch dank der sehr guten Steuerung, die offensichtlich von The Book of Unwritten Tales inspiriert wurde: Die Hotspot-Anzeige ist komfortabel, das Inventar lässt sich flink per Mausrad durchsuchen und der Mauscursor zeigt automatisch an, ob sich ein Item mit einem Objekt kombinieren lässt – ähnlich wie in Geheimakte 2. Zudem hält ein Tagebuch alle aktiven Aufgaben fest und eine Karte dient als Schnellreisesystem. So spielt sich Black Mirror 2 bedeutend besser als der zähe Vorgänger. Auch die Rätsel machen einen guten Eindruck – sie sind anfangs zwar nicht übermäßig fordernd, fügen sich aber gut in die Situation ein.

Einzig die Sprachausgabe macht uns ein wenig Sorgen: Manche Sprecher – vor allem der von Darrens Chef – brüllen regelrecht ins Mikrofon, während Darrens Stimme oft übertrieben süffisant und fast unsympathisch klingt. Manche Szenen erinnern da schon fast an ein Hörspiel – schade, denn die Dialoge sind sehr gut geschrieben. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Erleichterung: Die ersten zwei Stunden mit der Vorschau-Version haben Spaß gemacht! Die Story kommt zwar nur langsam in Fahrt, doch nun bin ich echt gespannt, wie sich der Plot weiterentwickelt. Handwerklich bin ich voll zufrieden, dank guter Steuerung, schöner Grafik und fairen Rätselhilfen. Einzig die Sprachausgabe wird wohl nicht jeden Spielergeschmack treffen. Schade, aber: Nobody is perfect!

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Cranberry Productions**
ANBIETER: **dtp**
TERMIN: **September 2009**

TEST

XXL-TESTS | EINKAUFSFÜHRER

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?


Petra Fröhlich

Hat Spaß auf 480x320 Bildpunkten:
Untrügliches Indiz: In zwei Monaten wurden auf dem Privat-iPhone schon deutlich mehr Spielstunden weggedaddelt als in drei Jahren Nintendo DS.
Empfiehlt anderen iPhone-Fans:
Rope´n´Fly (ein Mini-"Spiderman" schwingt sich von Hochhaus zu Hochhaus) und den Gratis-Flipper Wild West – grandiose Ballphysik, tolles Western-Feeling!


Thorsten Küchler

Weiß:
so viel wie Stefan Weiß weiß – mindestens!
Schützt:
Felix Schütz, indem er ihm empfiehlt: Schau Seven Pounds nicht an – das Ding ist zäh und öde!
Fröhlich:
kann man in der PCG-Redaktion durchaus sein. Nette Menschen, tolle Spiele – ein echter Lebenstraum.


Stefan Weiß

Streicht im Kalender die Tage ab:
Der 31. August rückt näher und damit auch der Start in den Sommerurlaub, juhuu!
Streicht auf dem Layoutplan Artikel ab:
Rise of Flight im Kasten, Silent Hunter 5 fertig, Risen angespielt, tut gut, sich wieder mehr Spiele anzuschauen.
Streicht sich künftig weniger Butter aufs Brot:
Irgendwie müssen die Pfunde ja runter, oder?


Robert Horn

Felix hat:
dem Rob eine männermäßige Keksdose aus Kalifornien mitgebracht. Da gingen die Mundwinkel steil nach oben.
Kollege Weber hat:
etwas Fett angesetzt – so ganz ohne Training ist doof.
Christian hat:
auf Roberts Geburtstagsfeier ordentlich zugelangt und diese Zeilen verfasst, da der Rob seinen Urlaub genießt.


Felix Schütz

Freut sich über seinen Besuch bei Blizzard in Kalifornien:
ideal, um DVDs, Cookies, Beef Jerky und die besten Chips der Welt (Sun Chips Harvest Cheddar!) zu kaufen.
Schaut drei Filme rauf und runter, von früh bis spät:
Seven Pounds, Watchmen: Director's Cut und Gran Torino.
Wenn er das nicht tut, wird wie von Sinnen gespielt:
Mass Effect, Brainpipe, GTA Chinatown Wars (NDS), Hotel Dusk (NDS), Crysis und die Betas von Risen und Venetica.


Christian Schlütter

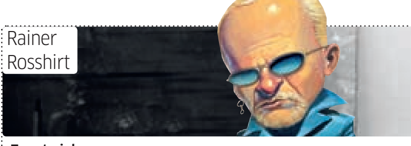
Freut sich:
auf einen Kurztripp ins malerische Zürich mit seiner besseren und weitaus hübscheren Hälfte.
Fragt sich:
warum die öffentlich-rechtlichen Sender gutes Programm grundsätzlich nur noch nachts senden.
Empfiehlt:
Zwischen Zwölf und Drei mit Charles Bronson.


Sebastian Weber

Trauert:
Eine Woche Urlaub war viel zu kurz, der Erholungsbonus war schon nach zwei Tagen aufgebraucht ...
Freut sich auf:
Inglourious Basterds – Brad Pitt als Soldat im Zweiten Weltkrieg und Tarantino führt Regie. Das muss gut werden.
Freut sich, dass er auch Konsolen zu Hause hat:
Denn Dirt 2 ist zu gut, um bis Dezember zu warten.


Wolfgang Fischer

Freut sich:
über den Bundesliga-Start. 'Bout f****ing time, dass es wieder Fußball im Fernsehen gibt.
Ärgert sich:
darüber, dass auf seinem kleinen Balkon Grillen nicht erlaubt ist.
Spielt derzeit:
mit dem Gedanken, sich eine Glatze rasieren zu lassen.


Rainer Rosshirt

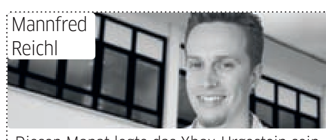
Freut sich:
über den tollen Sommer.
Ärgert sich:
über den Erscheinungstermin von Starcraft 2.
Wundert sich:
dass er nichts mehr von Age of Empires hört.
Gruselt sich:
vor dem nächsten Dreh für Rossis Welt.

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.



Marc Brehme

Seit Jahren kümmert sich der Community-Spezialist bereits um die Maps&Mods-Sektion der PC Games und fiebert deshalb schon seinem baldigen, verdienten Urlaub entgegen – auf Monkey Island!


Mannfred Reichl

Diesen Monat legte das Xbox-Urgestein sein Gamepad zur Seite und klemmte sich für Sie hinters Lenkrad. Seine Need for Speed Shift Vorschau verdeutlicht: Der Titel stellt einen Bruch zur Serie dar. Aber einen guten!


Jürgen Krauß

Der Action-Enthusiast und Shooter-Süchtling hat sich für diese Ausgabe tagelang durch Horden untoter Nazis gekämpft. Das beinahe durchweg positive Testurteil über Wolfenstein finden Sie ab Seite 90.


Lukasz Ciszewski

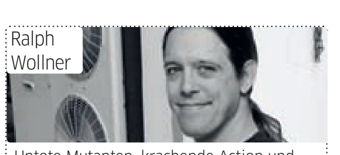
Abgesehn von einer Vorschau zum Sci-Fi-Shooter Section 8, gab sich der mehrfache Pro Evo-Mediacup-Gewinner zum Start der neuen Bundesliga-Saison ganz der schönsten Nebensache der Welt hin.


Alexander Frank

Er schreibt zwar seit Jahren für die PC ACTION, doch seine eigentliche Leidenschaft sind die Rollenspiele-. Deshalb fiel die Wahl auch auf ihn, als eine Vorschau zu Drakensang: Am Fluss der Zeit anstand.


Sascha Lohmüller

Der Play³-Volontär nahm in dieser Ausgabe Alarm für Cobra 11: Highway Nights sowie R.U.S.E. genauer unter die Lupe und sah sich für seinen Youmove-Artikel mit dem ungewohnten Wii-Controller konfrontiert.


Ralph Wollner

Untote Mutanten, krachende Action und schöne Frauen – als er für Sie die Vorschau zu Resident Evil 5 schrieb, fühlte sich PC ACTION-Veteran und Freizeitrocker Ralph Wollner natürlich voll in seinem Element.


Dominik Schmitt

Risen, Aion, Mechwarrior, Drakensang, Total War, Monkey Island, Resi 5 und Starcraft 2 – um so viele Spiele kann sich doch kein Mensch kümmern? Er schon! Denn er ist unser Mann für die Videoproduktion.

TOP-THEMEN

ACTION
WOLFENSTEIN



UNTER STROM | Das Shooter-Urgestein meldet sich mit einem etwas anderen Zweiter-Weltkrieg-Szenario zurück. Ballerspaß alter Schule trifft auf abgedrehtes Design und kreative Ideen. Lohnt sich der Trip in die Vergangenheit? Action-Experte Jürgen Krauß fand das für Sie heraus.

SIMULATION
RISE OF FLIGHT

Seite 98

ABGEHOBEN | Wenn Sie noch einen Joystick Ihr Eigen nennen können, dürfen Sie sich freuen. Endlich gibt es mal wieder eine richtig ordentliche Flugsimulation.

ADVENTURE
THE WHISPERED WORLD



HERZERGREIFEND | Point & Click, wie es klassischer nicht sein könnte, inklusive wunderschön gemalter Hintergründe. Schräge Figuren, zynischer Humor und ein melancholischer Hauptcharakter – reicht's am Ende doch nur zum Flüstern oder erobert Sadwick Adventure-Herzen im Sturm?

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen

Motivationskurve — **Testversion:** Xxxxxx — **Spielzeit (Std.:Min.):** XX:XX

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

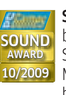
PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



FEUER FREI | In einer Sabotagemission heizen wir einem gruseligen Nazi-Schergen ein.

Wolfenstein

Von: Jürgen Krauß

Hier knallt's – und zwar ordentlich!

Shooter-Evangelisten, langjährigen Computerspielern und Zivildienstverweigerern ist William „B. J." Blazkowicz trotz Auftritten in fast ausschließlich indizierten Titeln ein Begriff. Und er steht für harte Ballereien, eine übersinnliche Hintergrundgeschichte und eine satte Portion Oldschool-Action. **Wolfenstein** kehrt mit einem Paukenschlag zurück – und lässt nicht nur Fans der Serie frohlocken!

Im Spiel haben die Nazis während des Zweiten Weltkriegs eine nie versiegende Energiequelle entdeckt: die Schwarze Sonne. Mit ihrer Kraft bauen sie allerlei absurde Kriegsmaschinerie und drohen, die weltumspannende Auseinandersetzung, entgegen aller historischen Korrektheit, ein für allemal für sich zu entscheiden. Doch da gibt es zwei Probleme: Erstens weilt der leuchtende Stromspender in einer Paralleldimension, dem sogenannten Schleier, dessen Kontrolle den Nazis noch nicht hundertprozentig gelingen will. Zweitens gibt es den eingangs erwähnten US-Supersoldaten Blazkowicz, der mit der Hilfe einiger Widerstandsgruppierungen den deutschen Vormarsch stoppen will. Und auch wenn die Hintergrundgeschichte reichlich konfus klingt, sorgt genau dieser chaotische Einschlag dafür, dass der Zweite Weltkrieg als Spielschauplatz überraschenderweise ein weiteres Mal interessant wird.

Natürlich sind die streitlustigen Nazis, im Spiel auch Wölfe genannt, nicht die einzigen, die den Dimensionssprung wagen. Agent Blazkowicz gehorcht nämlich nicht nur Ihren Tastatur- und Mausbefehlen, sondern hopst auch auf Kommando munter zwischen den Welten hin und her. Möglich macht's ein geheimnisvolles Thule-Artefakt, das ihm Zugang zur Schleier-Welt, spontane Verstärkung seiner Waffen, eine Zeitlupen-Funktion und einen Energieschild beschert, zumindest solange seine Schleier-Energie reicht. Die können Sie zwar alle paar Meter an Fässern oder anderen Schleier-Quellen wieder aufladen, gerade aber für den Einsatz von Zeitlupe und Schild ist der Vorrat meist etwas zu knapp bemessen.

Die Schleier-Sicht fügt sich wunderbar flüssig in den Spielablauf ein: Wagen Sie einen Blick in die Welt hinter dem Schleier, sehen Sie die wahren Gesichter – und manchmal auch die Schwachstellen – Ihrer Gegner, Sie finden versteckte Durchgänge oder obskure Geschöpfe, die träge durch die Luft schweben und bei Beschuss tödliche Energieladungen auf umstehende Spielfiguren ablassen.

Die anderen Artefakttricks hingegen beeinflussen das Spielgeschehen weniger stark: Die Zeitlupe etwa ist nur an extrem auffälligen und extra dafür eingebauten Rätsel-Abschnitten sinnvoll und in „konventionellen" Feuergefechten funktioniert das Ego-Shooter-Gerüst ohnehin viel zu gut, als dass wir auf übersinnliche „Cheater"-Fähigkeiten zurückgreifen müssten. Meistens jedenfalls. An anderen Stellen wiederum helfen selbst sämtliche Thule-Kräfte nicht weiter – ein spontan anschnellender Schwierigkeitsgrad versalzt Ihnen immer mal wieder für kurze Zeit das Spielvergnügen. Immerhin sind die Ladezeiten angenehm kurz …

Das ganze übersinnliche Gedöns mal außen vorgelassen,

TRIVIA

Mit diesem Insider-Wissen zum Wolfenstein-Helden rocken Sie jede Party – sofern es dort ausreichend Spiele-Nerds gibt.

William Joseph Blazkowicz, kurz B. J. (Bill oder Billy ist die Kurzform von William), wurde 1911 als Sohn polnischer Immigranten geboren. 1951 heiratete er Julia Marie Peterson, die ihm den Sohn Arthur Kenneth Blazkowicz schenkte. Dieser änderte seinen Nachnamen in Blaze, heiratete Susan Elizabeth McMichaels und bekam ebenfalls einen Sohn, der wiederum nach seinem Großvater benannt wurde: William Joseph Blazkowicz der Zweite, oder kurz Billy Blaze – später auch als Commander Keen bekannt.

IN KINO VERITAS | Dank fein gemachter Zwischensequenzen kommt die wirre Story glaubhaft rüber.

FLUG UND TRUG | Zerstören Sie ein Energie-Fass, erheben sich die Umstehenden in die Lüfte.

KENNEN WIR UNS? | In der gesamten Kampagne treffen Sie immer wieder auf frische Gegner.

bekommen Sie mit Wolfenstein einen geradlinigen Shooter der alten Schule vorgesetzt: Gegnerwelle, nächster Raum, Gegnerwelle, Deckung, schießen, Deckung, Zwischenboss und so weiter. Das alles in einem nie endenden Sog, der die Spieler ohne großes Holterdiepolter einfach mitreißt und mit einem schön bunten und abwechslungsreichen Mix an Kanonenfutter versorgt. Solide Spielmechanik – wenn auch mit einem aufgebohrten Waffenarsenal: Neben herkömmlichen Schießprügeln wie Maschinenpistolen, Gewehren und einem Flammenwerfer fanden auch einige etwas abstruse Tötungsinstrumente ihren Weg ins Spiel, darunter die Tesla-Kanone, das Partikelgewehr oder die Leichenfaust 44, die Ihre Gegner schlicht und ergreifend in Luft auflöst. Sämtliche Gerätschaften können und sollten am Schwarzmarkt mit Munition versorgt und aufgewertet werden. Im Austausch gegen die über die gesamte Stadt verteilten Goldbarren erhalten Sie dort größere Magazine, Aufsteck-Objektive oder Nachladebeschleuniger. Auch das Thule-Medaillon erfährt dort kleinere Verbesserungen, wobei Sie für viele der zukaufbaren Bonuseigenschaften nicht nur Goldbarren, sondern auch noch Bücher einsammeln müssen.

Zur Auflockerung zwischendurch spendierten die Entwickler eine Art Mini-Open-World: Isenstadt. Zwischen den einzelnen Missionen eilen Sie durch das von Nazis und dem Widerstand bevölkerte Örtchen zum nächsten Waffenschieber oder Auftraggeber – es gibt sogar einige Nebenquests. Das längt Wolfenstein ein klein wenig und bietet vor allem durch die zufällig eingestreuten Nichtspielercharaktere immerhin einen Ansatz von Wiederspielwert. Wenn die Pixelschergen jetzt auch noch intelligent wären und nicht nur „Schießen", „Drei Meter nach links laufen" und „Vorpreschen" beherrschen würden …

Das leichte KI-Defizit liegt mitunter wohl an der alten Technik – während die Studiokollegen von id mit Rage bereits auf id Tech 5 setzen, werkelt unter der Haube von Wolfenstein die Grafik-Engine id Tech 4, die noch aus den Zeiten von Doom 3 stammt. Das merkt man dem Spiel optisch zwar stellenweise an, jedoch verstehen sich die Macher vorzüglich darauf, die ab und an detailarme Grafik mit einem sauber insze-

GUTE GEGENWEHR

Zwar sind die meisten Widersacher von Blazkowicz echte Intelligenz-Allergiker, dafür bekommen Sie aber gefühlt alle 20 Minuten einen frischen Gegnertyp vor die Flinte. Manch einer beherrscht sogar ein paar Tricks, um Ihnen das Leben schwer zu machen. So wie dieser Genosse hier …



GLATZENJAMMER | Dieser Herr kann nicht nur bei Bedarf besonders schnell laufen, sondern auch sich und die Seinen mit einem Energiefeld schützen oder sich für kurze Zeit unsichtbar machen.

THULE-MEDAILLON

Verstärken: Verstecken sich Gegner – wie hier im Bild – hinter einem Energieschild, so hilft die Verstärken-Option, die Ihren Kugeln eine gute Portion mehr Durchschlagskraft verpasst.

Schild: Wenn Sie einer Überzahl von Gegnern gegenüberstehen, ist ein Druck auf die Schild-Taste ratsam: Solange der Energievorrat hält, wird ein Großteil der gegnerischen Kugeln abgewehrt.

Schleier: Viele Geheimnisse treten erst zutage, wenn man den Schleier lüftet, das sollten Sie – vor allem als männlicher Leser – wissen. Das funktioniert im Spiel ähnlich: Wenn Sie die Schleier-Taste drücken, finden Sie Schwachstellen von Gegnern (im Bild rot), geheime Durchgänge und andere praktische Dinge.

Zeitlupe: Ganz im Stile von Neo aus dem Film Matrix weichen Sie dank der Zeitlupe feindlichem Beschuss aus oder lösen – offensichtlich nur zu diesem Zweck eingebaute – Fallenrätsel.

Der Energiebalken: Was wäre ein PC-Spieler ohne irgendeine Form von Energie- oder Lebensanzeige? Wolfenstein kommt zwar ohne Gesundheitsanzeige aus, die Funktionen des Thule-Medaillons sind aber zeitlich begrenzt und müssen immer wieder neu aufgeladen werden. Wann es so weit ist, zeigt der hübsche, blaue Balken.

nierten Actionspektakel zu übertünchen. Spannung, Atmosphäre und Abwechslung sind über jede Kritik nahezu erhaben. Gleiches gilt für die orchestrale Musikuntermalung, die sich schön ins Spielgeschehen einfügt und die Action auf dem Schirm passend umrahmt. Außerdem macht die deutsche Synchronisierung richtig Spaß: ambitionierte Sprecher, passende Texte – ein Spiel, bei dem man durchaus auf den aufwendigen Import einer englischsprachigen Fassung verzichten kann. Zumal alle Versionen, von der Sprache und hierzulande verfassungsfeindlichen Symbolen einmal abgesehen, ohnehin inhaltsgleich sind. Und das ist auch weiter kein Problem, Wolfenstein funktioniert nämlich einwandfrei – auch ohne ausschweifende Gewaltexzesse, hektoliterweise Pixelblut und geschmacklos brutale Sterbe-Animationen. Trotzdem prangt das USK-18-Siegel völlig zu Recht auf der Packung; Übermäßig zärtlich springt Herr Blazkowicz mit seinen Gegnern dann auch wieder nicht um.

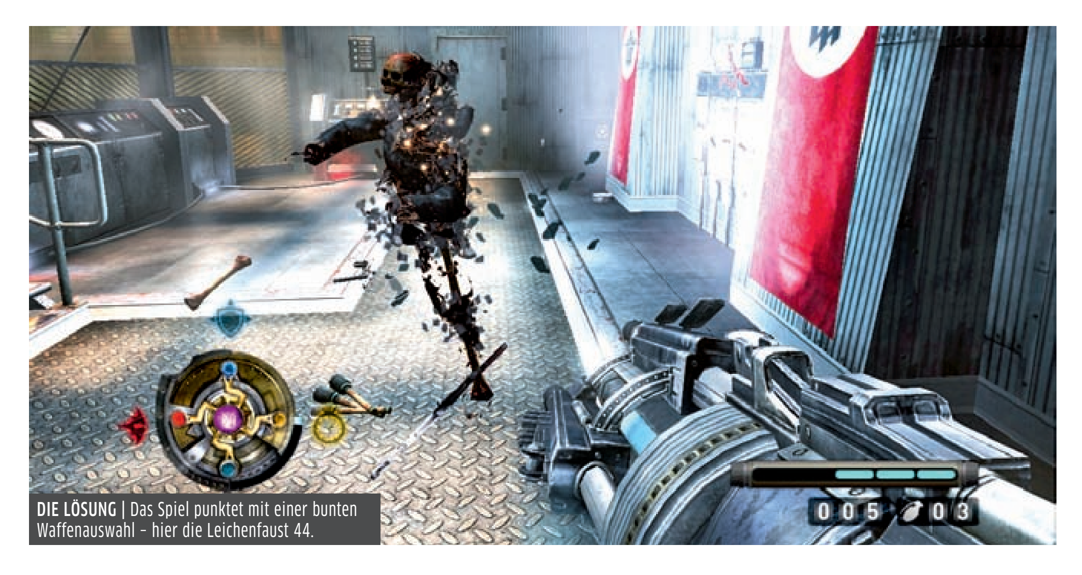
Die rund 55 Euro für Wolfenstein sind in jedem Fall gut investiert. Wer ein wenig umherschlendert und die eine oder andere Nebenaufgabe mitnimmt, ist gut und gerne zehn Stunden in Isenstadt beschäftigt. Hinzu kommt ein dickes Mehrspielerpaket, das wir aber mit unserer Vorabversion noch nicht testen konnten. ❏

MEINE MEINUNG |
Jürgen Krauß

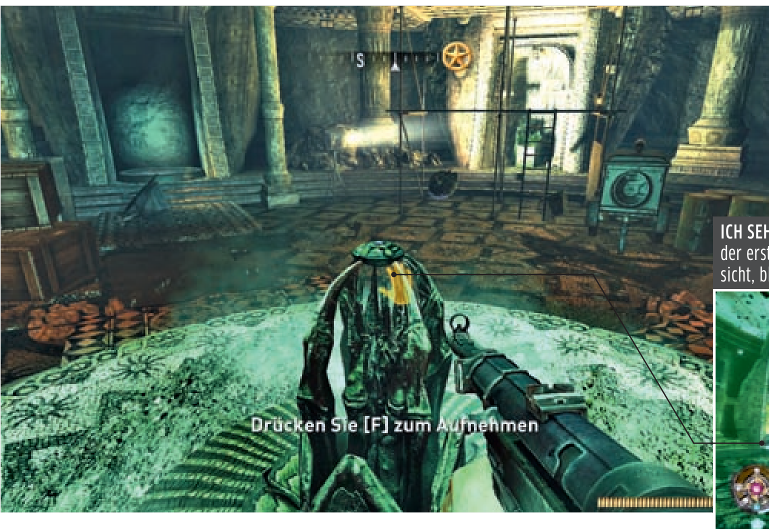


„Gute Inszenierung, kreative Ideen, stimmige Soundkulisse!“

Mäh, schon wieder Zweiter Weltkrieg, muss das sein? Ja, es muss! Vor allem, weil dieser Zweite Weltkrieg mit dem anderen Zweiten Weltkrieg ungefähr so viel zu tun hat wie Herrn Becksteins Vorstellung von Computerspielen mit der Realität. Und da wir gerade bei Beckstein und gemeinen Spielen sind: Was mich an Wolfenstein besonders freut, ist die Tatsache, dass die amerikanischen Entwickler auf unnötige Gewaltexzesse verzichten und weltweit nur eine einzige Version auf den Markt bringen – von den für Deutschland entfernten Runen und Symbolen einmal abgesehen. Das Spiel funktioniert auch wunderbar ohne derlei plumpe Effekthascherei und überzeugt durch gute Inszenierung, kreative Ideen und eine stimmungsvolle Soundkulisse (inklusive guter deutscher Synchronsprecher). Wolfenstein ist vielleicht kein sehr moderner Shooter, auf jeden Fall aber ein sehr guter!



DIE LÖSUNG | Das Spiel punktet mit einer bunten Waffenauswahl – hier die Leichenfaust 44.

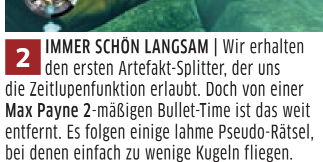


1 **ERSTE SCHRITTE** | Nach einem – im Nachhinein etwas unverständlichen – Intro schlittern wir entlang einer flachen Lernkurve, an fliegenden Nazis und anderen seltsamen Dingen vorbei hin zum zentralen Thule-Artefakt. Das Spiel hat uns schon jetzt voll gepackt!

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST | Dank der ersten Artefakt-Funktion, der Schleiersicht, blicken wir quasi hinter die Kulissen.







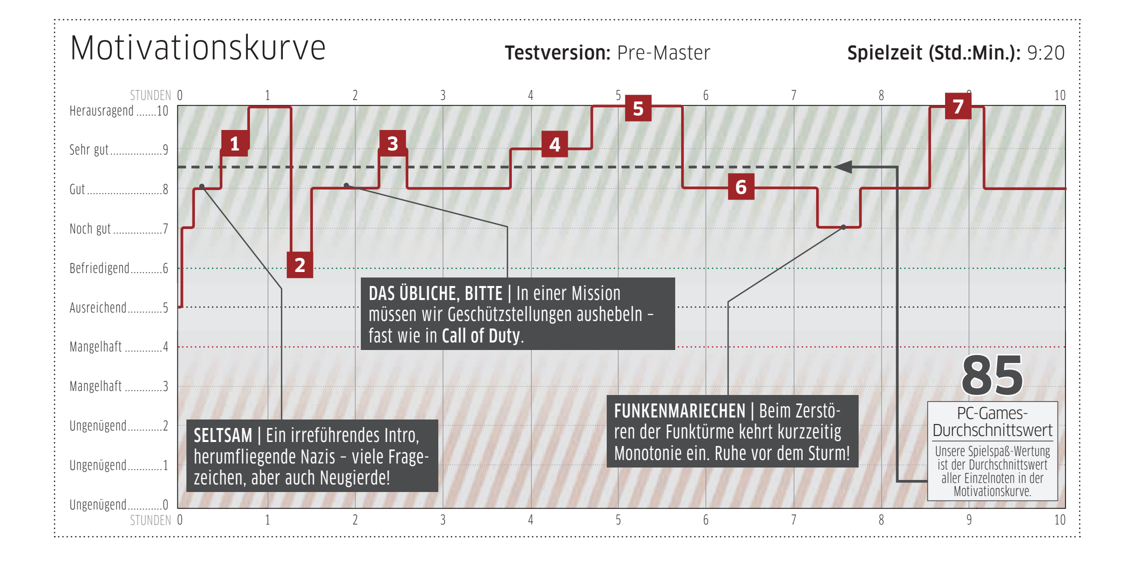
2 **IMMER SCHÖN LANGSAM** | Wir erhalten den ersten Artefakt-Splitter, der uns die Zeitlupenfunktion erlaubt. Doch von einer **Max Payne 2**-mäßigen Bullet-Time ist das weit entfernt. Es folgen einige lahme Pseudo-Rätsel, bei denen einfach zu wenige Kugeln fliegen.



3 **GLAUBENSFRAGE** | In einer leicht demolierten Kirche zerstören wir ein „experimentelles Gerät" der Wölfe – der hübsche Kerl im Bild ist die Folge unserer Aktion. In einem recht kurzen Feuergefecht erlösen wir ihn aber schnell von seinem Leiden.



4 **DU BIST JA KRANK** | Im Krankenhaus von Isenstadt gehen seltsame Dinge vor sich. Wir treffen dort auf allerlei krude Nazi-Gegner. Der Höhepunkt ist aber ein deutscher Wissenschaftler, der „zufällig" in ein Dimensionstor gerät … und leicht verändert wieder herauskommt.





5 **VON ALPHA BIS ZETTA** | In einer Konservenfabrik wollen wir dem Alphawolf Zetta an den Kragen. Dank Schleier-Sicht erkennen wir sein wahres Wesen: eine schleimige Schlangenkreatur. Ein harter Kampf, doch die gesamte Mission macht richtig Laune!

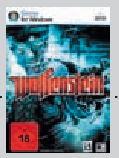


6 **WEIN, GEIST!** | Die sogenannte Geistkönigin kreuzt unseren Weg und verwickelt uns in gleich zwei Bosskämpfe. Zähes Biest! Leider sind die schick inszenierten Auseinandersetzungen ein klein wenig unfair. Doch die Mission, die uns zu Ihrer Majestät führt, ist super!



7 **THE END** | Durch ein Portal in einem deutschen Zeppelin wagen wir den Übertritt in die Schleier-Welt – und damit zur Schwarzen Sonne. Der Bosskampf am Ende unterhält mit guten Ideen, der Schwierigkeitsgrad ist allerdings unfassbar hoch.

WOLFENSTEIN



Ca. € 56,-
18. August 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Raven Software
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bis zum Redaktionsschluss verriet uns Publisher Activision keine Details zum Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Solide, technisch bedingt aber etwas angestaubt. Die tolle Inszenierung macht aber alles wieder wett.
Sound: Nahezu einwandfrei, vor allem die deutsche Synchro ist überraschend gelungen!
Steuerung: WASD-Standard mit einer Handvoll Zusatztasten für die Medaillon-Funktionen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 2 Teams, 3 Spielmodi, 3 Spielerklassen, 8 Karten
Zahl der Spieler: Maximal 12 Spieler pro Partie

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 3,2 GHz oder Athlon 64 3400+, 1 GByte RAM, Geforce 6800 GT oder Radeon X800, 8 GByte HD, Windows XP, Direct X 9.0c

JUGENDEIGNUNG

USK: **Wolfenstein** trägt sein Ab-18-Siegel zu Recht – auch wenn die Entwickler komplett auf übertriebene Gewaltdarstellung verzichten. Für die deutsche Fassung wurden lediglich Bildschirmtexte und Audioansagen übersetzt sowie verfassungswidrige Symbole entfernt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere frühe Testfassung hatte noch mit kleineren technischen Problemen zu kämpfen, die in der Goldversion nicht mehr vorhanden sind. Zum Beispiel überschrieb das Spiel beim automatischen Speichern alle vorher angelegten Spielstände.

PRO UND CONTRA

- + Saubere Oldschool-Action
- + Riesige Waffenauswahl
- + Packende Inszenierung
- + Bunter, abwechslungsreicher Gegnermix
- + Stimmige orchestrale Musikuntermalung
- + Passable deutsche Synchronisation
- − Thule-Artefakt zu wenig spielrelevant
- − Beschränkte Computergegner
- − Mitunter stark schwankender Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 85

Von: Stefan Weiß

Sie lieben Excel, Landser-Romane und Civilization? Dann ist das genau Ihr Spiel!



HIGHTECH | 3D-Figuren bei höchster Zoomstufe sind bei der Grafik das höchste der Gefühle.

ROTFRONT | Statt einzelner Divisionen kommandieren Sie ganze Armeen.

Hearts of Iron 3

„Creating the world", stellt der Ladebildschirm nüchtern fest, während Wagners Walkürenritt aus den Boxen schmettert. Unsere Aufgabe wird es nun sein, ebendiese Spielwelt in Brand zu stecken – oder uns zur Feuerwehr zu melden. Dazu quetschen wir uns in den Präsidentensessel einer von über 100 Nationen des Jahres 1936, deren gesamte Geschicke wir in den folgenden zwölf Jahren kontrollieren: von der Forschung über Spionage bis hin zum Militär. Vor dem Zündeln steht allerdings ein ausführliches Studium der Handbücher. Richtig gelesen, Plural: ein Schnellstart-Guide, ein Strategiehandbuch und die Hauptanleitung, zusammen 160 Seiten. Selbst Veteranen der Serie werden um einen Leseabend nicht herumkommen, da die Änderungen im Vergleich zum Vorgänger teils drastisch ausfallen und die Tutorials im Spiel traditionell nicht zu gebrauchen sind.

Wer nach dem Wälzerwälzen glaubt, er sei nun bestens gerüstet für Blätzkrrääg und so, hat sich geschnitten. Erst will noch das Nachrichtensystem konfiguriert werden. Denn obwohl Hearts of Iron 3 in Sachen Komplexität selbst Civilization 4 in den Schatten stellt, läuft es nicht etwa rundenbasiert, sondern in Echtzeit ab. Damit man im Zwei-, Drei- oder Vierfrontenkrieg nicht hoffnungslos den Überblick verliert, lässt sich das Spiel jederzeit pausieren oder so einrichten, dass es bei wichtigen Ereignissen wie eingehenden Kriegserklärungen automatisch pausiert. Die richtige Balance zwischen Spielfluss und Unterbrechungen zu finden, dauert ein Weilchen.

Nun kann der Weltenbrand aber endlich loslodern. Wobei: Wenn Sie möchten, dürfen Sie sich auch als Friedenspapst gebärden und etwa versuchen, die USA aus den Kriegswirren herauszuhalten oder sich in der Rolle Deutschlands mit Polen verbünden. Hearts of Iron 3 folgt historischen Ereignissen weniger streng als die Vorgänger. Manche Partien entfernen sich dank cleverer Computergegner gar meilenweit von der bekannten Geschichte: Da fällt Schweden in die Sowjetunion ein oder Deutschland verwirft den Anschluss von Österreich. Eine weitere tiefgreifende Änderung findet sich in der Organisation der Streitkräfte. Statt einzelner Divisionen kommandieren Sie nun ganze Armeeverbände. Denen geben Sie nur die grobe Marschrichtung vor; Ihre Computer-Kommandeure entscheiden dann selbst, wie diese Ziele am besten zu erreichen sind. Auch die Verwaltung anderer Bereiche wie etwa Außenpolitik oder Handel können Sie der KI überlassen, damit entgeht Ihnen aber nicht nur eine Menge Spielspaß, die CPU macht außerdem nicht immer den besten Job. ❑

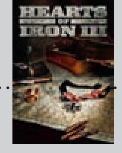




„Wo, bitte, geht's zur Front?"

Fast scheint es mir, als wollten die Macher ihre Strategieperle absichtlich vor uns Hobby-Generälen verbergen. Um in die gigantische Spieltiefe einzutauchen, muss ich mich nämlich durch unzählige Lagen an hakeligen Menüs, wirren Handbuchbeschreibungen und Bugs wühlen. Und das als Kenner der Serie – Einsteiger werden wohl schon an den knochentrockenen Tutorials verzweifeln. Unsere Wertung gilt für den Großteil der Spieler, der sich nicht vier Wochen einarbeiten will. Fans der Reihe dürfen 20 % aufschlagen – aber auch die werden nicht alle mit dem historisch ungenauen Spielverlauf und der indirekten Armeekontrolle glücklich.

HEARTS OF IRON 3



Ca. € 40,-
26. August 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Paradox Entertainment
Publisher: Koch Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Seriennummer, die unter anderem zum Download des Strategiehandbuchs benötigt wird

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist eine farbarme 3D-Weltkarte, die Sie nur zoomen dürfen.
Sound: Klassische und neoklassische Orchesterstücke sorgen für das nötige musikalische Pathos. Soundeffekte werden nur sparsam eingesetzt.
Steuerung: Geschieht komplett mit der Maus. Tasten benötigen Sie nur zur Regelung der Spielgeschwindigkeit.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Entweder vereint gegen den Computerfeind oder gegeneinander um die Weltherrschaft – das hängt allein von den Teilnehmern ab.
Zahl der Spieler: Maximal 32 Spieler im LAN, online besser nur 12.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

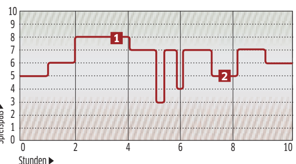
Minimum: Pentium 4 3,2 GHz/Athlon 64 3500+, Geforce 9500 T/Radeon 3850, RAM: 1 GB (XP)/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Pentium E6300/Athlon X2 6000+, Geforce 9800GTX/Radeon HD 4770, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die vielen Kriegsopfer im Spiel vergießen kein Pixelblut – hier werden nur Zahlen gegeneinander aufgerechnet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Bugs haben in der Hearts of Iron-Serie beinahe schon Tradition. Ebenso traditionell stellt Entwickler Paradox allerdings selbst viele Monate nach Veröffentlichung noch Updates und kostenlose Erweiterungen bereit.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flexibler Spielverlauf hält auch nach Wochen die Motivation hoch
- ➕ Beeindruckende Spieltiefe zeigt alle Aspekte der Kriegsführung
- ➖ Riesige Einstiegshürde, unter anderem wegen mangelhafter Tutorials
- ➖ Optisch ungefähr so ansprechend wie Knäckebrot
- ➖ Kein historisch akkurater Verlauf der Geschichte
- ➖ Zahlreiche Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**

HELD … | Eine originelle Figur: Sadwick ist zynisch und betrübt, aber auch tapfer und gefühlvoll.

… UND HELFER | Ebenso niedlich wie wichtig: die kleine Raupe Spot.

Von: Felix Schütz

Das Spiel hält, was die Grafik verspricht: ein bildschönes Adventure-Märchen!

DETAILARBEIT | Für die meisten Gelegenheiten haben die Grafiker eigene Animationen gezeichnet.

PC Games SILBER AWARD 10/2009 85

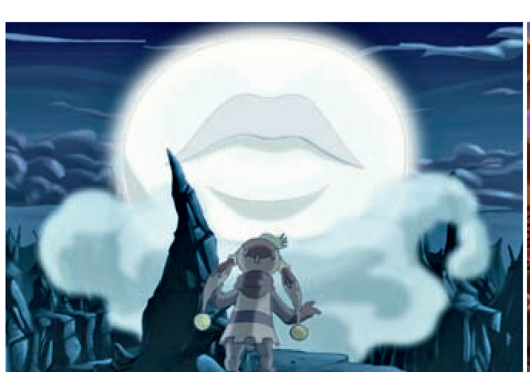
The Whispered World

Das Spiel beginnt mit einer Abfrage von drei Symbolen. Dazu fischt man Spezialwürfel aus der Spielverpackung, dreht und wendet sie, bis man darauf die gewünschten Zeichen gefunden hat. Nur wer die Abfrage meistert, darf das eigentliche Spiel starten – ein effektiver Kopierschutz und zugleich eine Liebeserklärung an die Blütezeit der klassischen Adventures, als so etwas wie SecuRom noch nicht erfunden war.

Klassisch ist auch The Whispered World, und zwar schon auf den ersten Blick: Eine derart liebevoll von Hand gezeichnete 2D-Grafik hat es seit vielen Jahren nicht mehr gegeben. Insbesondere die gemäldehaften Hintergründe gehören zum Schönsten, was man im Genre bislang sah. Natürlich hat diese Pracht auch ihren Preis: Trotz des langjährigen, aufwendigen Entwicklungsprozesses sind die Animationen der Charaktere längst nicht so fein wie die einer modernen 3D-Figur. Doch das tut der Stimmung keinen Abbruch, da Entwickler Daedalic auch jenseits der Grafik aus den Vollen schöpft.

Ebenso komisch wie tragisch erzählt The Whispered World ein waschechtes Märchen. Der Held der Geschichte ist Sadwick, ein melancholischer und höchst schlagfertiger Clown, der aus seiner Niedergeschlagenheit kein Geheimnis macht: Nahezu jeder Mausklick führt zu einem zynischen Kommentar, der oft zum Lachen und manchmal zum Nachdenken anregt. An Sadwicks Seite krabbelt Spot, eine enorm niedliche Raupe und gleichzeitig wichtiges Hilfsmittel: Im Laufe des Spiels lernt Spot, sich in fünf Formen zu verwandeln. In Feuergestalt kann er sich beispielsweise durch ein Spinnennetz fackeln, während ein plattgedrückter Spot unter einem Türspalt hindurchpasst. Das sorgt für interessante Rätsellösungen.

Die Geschichte ist ungewohnt schwermütig, aber schön: Sadwick, von Albträumen geplagt, erhält eine düstere Prophezeiung: Er wird die Welt zerstören. Bestürzt bricht er gemeinsam mit Spot auf, um das Unheil abzuwenden. Dass der tapfere Junge damit mehr Schaden anrichtet, als zu helfen, wird ihm erst spät klar – die Geschichte mündet



BOTSCHAFT | Sadwick wird die Welt zerstören – diese düstere Vorausdeutung zieht sich durch das gesamte Spiel und mündet in einem rührenden Finale.



LOGIKTRAINER | Vor allem im vierten Kapitel gilt es, ein paar knackige Rätsel zu lösen. Das Mischen von Farben (links) und das Reparieren eines Röhrensystems (rechts) sind da noch vergleichsweise leicht.



FREUNDE | Trotz Sadwicks teils fiesen Sprüchen hängt er an seinem kleinen Spot. Ein tolles Team!

REDSELIG | Super: Sadwick gibt zu nahezu allen Aktionen und Hotspots individuelle Kommentare ab.

in ein schönes und kluges Finale, das man nach einer beachtlichen Spieldauer von etwa zwölf Stunden erreicht.

Während dieser Zeit trifft man auf verhältnismäßig wenige Nebencharaktere. Die sind zwar herrlich verschroben, doch die Gespräche mit ihnen fallen zuweilen langatmig aus und sind manchmal auch übertrieben inbrünstig vertont. Anders als Sadwick: Seine leise Stimme wirkt anfangs zwar gewöhnungsbedürftig, entpuppt sich dann aber als wunderbar passend. Insgesamt ist die Sprachausgabe somit sehr gut, keine Frage, allerdings klingt The Book of Unwritten Tales im Vergleich doch etwas angenehmer.

Komfortabel erfolgen alle Eingaben mit der Maus, abgesehen von der sehr guten Hotspot-Anzeige, die man per Leertaste aktiviert. Auch das Inventar und Spots Verwandlungsformen sind bequem per Klick erreichbar. Leider bietet das Spiel kaum Rätselhilfen, was vor allem im vierten Kapitel auffällt: Dort haben wir einige Aufgaben nur durch verzweifeltes Herumprobieren gelöst. Eine optionale Rätselhilfe oder zuweilen ein nützlicher Kommentar von Sadwick hätten da Wunder gewirkt. The Whispered World ist eben auch in seinen Rätseln klassisch – und setzt sich somit von modernen Adventures ab, die oft zu wenig Herausforderung bieten. ❑



MULTIFUNKTIONSRAUPE | Spot kann sich in fünf Formen verwandeln, die man von Anfang bis Ende häufig nutzen und wechseln muss. Zum Glück bietet das Spiel dafür ein komfortables Menü.

RELEASE-PATCH

Die Verkaufsfassung enthält leider einen blöden Bug. Daedalic stellt daher zum Release einen Patch bereit.



Achtung, Spoiler: Im vierten Kapitel muss Sadwick fünf verschiedenfarbige Kugeln einsortieren. Vertauscht er dabei die grüne und die blaue Kugel, wenn sie bereits in einer bestimmten Anordnung liegen, kann es vorkommen, dass eine von beiden plötzlich zu einer (zweiten) roten Kugel wird. Das Rätsel ist dann nicht mehr lösbar. Unsere Wertung bleibt davon unberührt, denn Daedalic hat den Bug bereits isoliert und versprach uns, zum Release des Spiels einen entsprechenden Patch anzubieten.

MEINE MEINUNG |

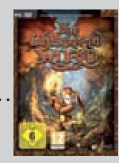
Felix Schütz



„Fantasievolle Märchenstunde der Edna-Macher."

Liebevolle 2D-Grafik, hinreißende Helden, eine tragische Geschichte und ein origineller Kopierschutz – im Grunde sollte ich völlig aus dem Häuschen sein. Trotzdem war der Silber-Award zeitweise ganz schön wackelig, vor allem im vierten Kapitel ging mein Wertungsgefühl runter. Der Grund dafür ist in erster Linie das Fehlen von Hinweisen für die teils arg eigenwilligen Rätsel. Stures Rumprobieren mag ja meist noch zur Lösung führen, doch ein Erfolgserlebnis ist das dann leider nicht. Trotzdem macht The Whispered World so vieles gut und richtig, dass mir nach dem Abspann vor allem schöne Erinnerungen bleiben: an die schwermütigen Kommentare Sadwicks, an den immer vergnügten Spot und an die bildschönen Malereien, von denen eine Firma wie Telltale Games nur träumen kann. Damit kuschelt sich The Whispered World dicht neben The Book of Unwritten Tales an die Genrespitze. Welcher Titel nun im Detail besser oder schlechter ist, sollte eigentlich keine Rolle spielen – echte Adventure-Fans kaufen sich ohnehin beide Spiele.

THE WHISPERED WORLD



Ca. € 40,-
28. August 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic/Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Doppelt hält besser: Das Spiel verwendet den TAGES-Softwarekopierschutz, durch den man die DVD beim Spielen im Laufwerk haben muss – eine Online-Aktivierung ist nicht nötig! Zudem ist das Spiel bei jedem Programmstart durch eine Abfrage geschützt, die man nur mit drei speziellen Würfeln beantworten kann. Diese liegen der Spielverpackung bei.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Animationen könnten flüssiger sein, der Rest ist tadellos: wunderbar gezeichnet, die Liebe zum Detail ist unverkennbar. Auch die Zeichentrick-Videos sind hübsch.
Sound: Dezente Musik und meist sehr gute Sprecher. Nur manche Dialoge fallen etwas zu lang aus.
Steuerung: Durchweg gute Maus-Steuerung samt prima Hotspot-Anzeige

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

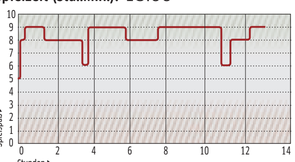
Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 2 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM, 3 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Gewalt- oder Tötungsszenen gibt es nicht, die Sprache ist frei von Flüchen. Niedlich gezeichnete Grafik und märchenhafte Atmosphäre sprechen auch jüngere Spieler an.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 13:00



Beim Test fielen uns drei kleine Bugs auf, die sind nicht schlimm. Ärgerlich ist jedoch der Plotstopper (siehe Kasten „Release-Patch"). Installieren Sie unbedingt den Hotfix von der Seite www.the-whispered-world.de!

PRO UND CONTRA

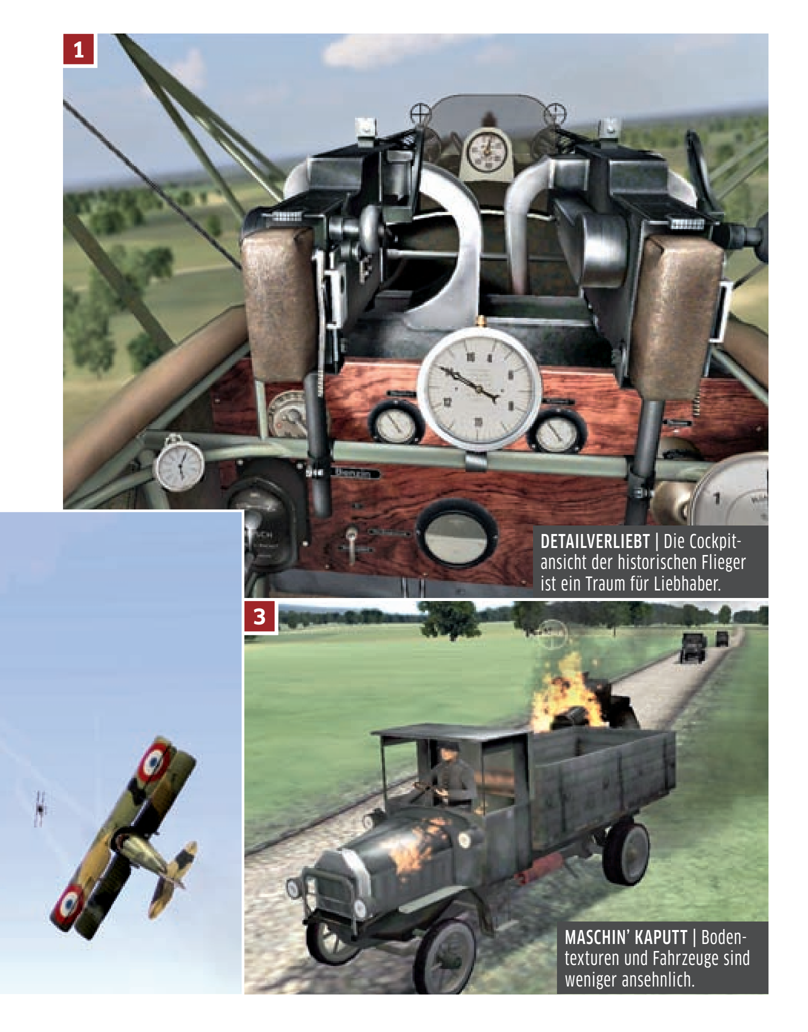
- ➕ Herrlich gezeichnete 2D-Grafik
- ➕ Hinreißendes Helden-Duo
- ➕ Schöne, melancholische Handlung
- ➕ Zynischer Humor
- ➕ Überwiegend gute Sprecher
- ➕ Ordentlicher Umfang
- ➕ Gute Steuerung per Maus
- ➖ Schwankender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Einige absurde Rätsellösungen
- ➖ Kaum Tipps und Rätselhilfen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 85

Von: Stefan Weiß

Die Rückkehr des Roten Barons – obwohl man genau den im Spiel vermisst!



DETAILVERLIEBT | Die Cockpitansicht der historischen Flieger ist ein Traum für Liebhaber.

DOGFIGHT | Die Luftduelle sind spannend und fordern Ihr ganzes fliegerisches Können.

MASCHIN' KAPUTT | Bodentexturen und Fahrzeuge sind weniger ansehnlich.

Rise of Flight

Flugsimulationen sind wie Nashörner und Elefanten vom Aussterben bedroht. Ob die Entwickler von Rise of Flight etwas für den Tierschutz tun, wissen wir nicht, aber sie erhalten uns ein Spielgenre.

Fokker, SPAD, Nieuport und Albatros, das sind die Namen der fliegenden Kisten, mit denen Sie über die rund 100.000 Quadratkilometer der Westfront des Ersten Weltkrieges fliegen dürfen. Die beiden letztgenannten Modelle sind nicht in der Verkaufsversion enthalten, werden aber mit dem ersten automatischen Patch ins Spiel integriert. Alle vier Flieger sind wunderbar detailliert ausgearbeitet, vor allem die Cockpits bestechen durch sauber nachgebildete Instrumente. Auch bei der Steuerung haben sich die Entwickler alle Mühe gegeben, das Pioniergefühl der Fliegerei ordentlich rüberzubringen. Es erfordert wahrlich Übung und wahnsinnig viel Fingerspitzengefühl, die Maschinen sauber vom Boden abheben und in der Luft stabil fliegen zu lassen. Gerade auf Wind reagieren die Flugzeuge empfindlich und wer eine scharfe Kurve fliegt, hat alle Hände voll zu tun, dass ihm die Kiste nicht wegsackt.

Dank reichlich Auswahl bei den Flugoptionen lassen sich jede Menge Hilfen zuschalten, sei es Autopilot, Navigationshilfe, vorgewärmte Motoren oder Ruderunterstützung – schön, dass man den gewünschten Realismusgrad so nach eigenen Vorstellungen zusammenstellen kann. Schade nur, dass man dies im Karrieremodus nur zu Beginn auswählen kann. Jede Flugzeugklasse verfügt über eine eigene Kampagne. Sobald Ihr Pilot jedoch draufgeht, ist diese nicht mehr verfügbar, es sei denn, man löscht sie komplett, um ganz von vorne anzufangen. Die Missionen innerhalb einer gewählten Kampagne sind zufällig generiert und bieten auf den ersten Blick reichlich Abwechslung: Eskorten, Aufklärungsflüge, Bombardements feindlicher Konvois oder Artilleriestellungen, klassische Dogfights, Rettung abgeschossener Piloten – die Palette ist ordentlich. Eine spannende Hintergrundgeschichte, die alle Missionen inhaltlich zusammenhält, darf man jedoch nicht erwarten. Auf Dauer merkt man auch, dass sich zu viele Inhalte wiederholen. ❑

MEINE MEINUNG |

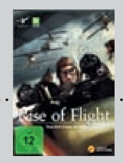
Stefan Weiß



„Einige Turbulenzen stören den Flug!"

Mehrspielermodus, vier Kampagnen, frei wählbare Einzelmissionen, gute Tutorials und ein toll umgesetztes Fluggefühl in detaillierten Fliegern – Rise of Flight hebt sauber von der Piste ab … Allerdings legt es mit seiner insgesamt recht trockenen Präsentation, den auf Dauer zu ähnlichen Missionsinhalten und dem verkorksten „Auch im Solospiel permanent online sein"-Müssen eher eine Bruchlandung hin.

RISE OF FLIGHT: THE FIRST GREAT AIR WAR



Ca. € 40,-
31. August 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Flugsimulation
Entwickler: neobq
Publisher: Aerosoft
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Online-Aktivierung, außerdem muss während des Spielens eine permanente Internetverbindung vorhanden sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr detaillierte Flugzeugmodelle und Cockpits, schwache Bodentexturen
Sound: Ordentliches Motoren- und Geschützgeknatter, ansonsten spartanische Geräuschuntermalung.
Steuerung: Theoretisch mit Maus/Tastatur spielbar, davon ist aber abzuraten. Joysticks mit Schubregelung und Pedalsystem sind zu bevorzugen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online-Turniere auf öffentlichen und privaten Servern möglich
Zahl der Spieler: Maximal 5 gegen 5

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

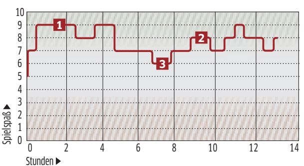
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT oder Radeon 4850
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9550/Phenom II X4 940 BE, 4 GB RAM, GTX 260 oder Radeon 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Weltkriegsszenario und explodierende Fahrzeuge, ohne ausufernde Gewaltdarstellungen

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 13:00



Die Verkaufsversion lief unter Windows XP ohne Probleme. Lediglich beim Einsatz von Windows Vista kam es vermehrt zu unvermittelten Systemabstürzen.

PRO UND CONTRA

- + Hervorragend nachgebildete Flugzeugmodelle
- + Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten für den Realismusgrad
- + Riesiges Einsatzgebiet
- − Permanente Internetanbindung im Einzelspielermodus nötig
- − Umständliches Kampagnenmanagement
- − Grafisch enttäuschend: Gelände, Gebäude und Bodenfahrzeuge

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selbst bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele



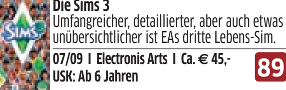


Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Krachende Echtzeitschlachten mit Rollenspielelementen: ein echtes Meisterwerk!
04/09 I THQ I Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on **Tribes of the East** begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Empire: Total War
Perfekt inszenierte Strategiemischung, die nur mit einigen KI-Mängeln zu kämpfen hat.
05/09 I Sega I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
90



World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85



Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Battleforge
Innovatives Sammelkartenspiel trifft Online-Strategie. Schnell, spaßig, süchtig machend!
06/09 I Electronic Arts I Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Sins of a Solar Empire
Weltraumeroberung mit spannenden Mehrspielerpartien. Eine Solokampagne fehlt.
06/08 I Stardock I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Aufbauspiele & WiSims

Anno 1404
Eine motivierende Kampagne und sagenhafte Optik – der König aller Aufbauspiele!
08/09 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren
91

Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Die Sims 3
Umfangreicher, detaillierter, aber auch etwas unübersichtlicher ist EAs dritte Lebens-Sim.
07/09 I Electronics Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren
89

Grand Ages: Rome
Reiht sich mit toller Grafik und Rollenspiel-Teil nur knapp hinter **Caesar 4** ein.
04/09 I Kalypso Media I Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
87

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus **Sims** und **WiSim** hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Sid Meiers Railroads
Gemütliche Eisenbahn-WiSim, leider ohne Kampagne und für Profis zu leichte Kost.
12/06 I 2K Games I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
77

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandiosen Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die des Hauptspiels: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Call of Juarez: Bound in Blood
Spannende Western-Ballerei mit starker Story und stimmungsvoller Grafik.
08/09 I Ubisoft I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Mehrspieler-Shooter

Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
92



Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 I Activision-Blizzard I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action & Action-Adventures



Street Fighter 4
Tadellose PC-Umsetzung eines brillanten Prügelspiels – am besten mit Arcade-Stick.
08/09 I Capcom I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
92

John Woo presents Stranglehold (dt.)
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 I Midway I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

GTA 4*
Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
01/09 I Rockstar Games I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 I Eidos I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Prince of Persia
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 I Ubisoft I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Tom Clancy's H.A.W.X.
Spannendes Luftkampfspiel mit innovativen Ideen. Die Story fällt jedoch platt aus.
05/09 I Ubisoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 I Ubisoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Bionic Commando
Supersoldat jagt Terroristen: spaßiger Actionkracher, aber für Einsteiger viel zu schwer.
09/09 I Capcom I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
83

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele



Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 I Ubisoft I Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 I Zuxxez I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
82

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 I Atari I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 I Dtp I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Divinity 2: Ego Draconis
Tolle Quests und ungewöhnliche Drachenflugsequenzen mit Mängeln in Sachen Bedienung.
09/09 I Dtp I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Sacred 2: Fallen Angel
Gutes Hack&Slay mit massenhaft Items und riesiger Welt. Einige Bugs nerven aber.
12/08 I Deep Silver I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
79

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 I Take 2 I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Silverfall
Ordentlicher Diablo-Klon mit schöner Cel-Shading-Optik, aber schwacher Steuerung.
04/07 I Flashpoint I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
78

Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
94

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 I Flashpoint I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 I Flashpoint I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 I Ubisoft I Ca. € 5,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 I Codemasters I Ca. € 6,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Runes of Magic
Das Spiel kommt ohne monatliche Gebühren aus und liefert trotzdem gute Fantasykost.
06/09 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 I Flashpoint I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 I Flashpoint I Ca. € 3,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 19,-
USK: Ab 12 Jahren
84

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 I Flashpoint I Ca. € 18,-
USK: Ab 12 Jahren
78

Adventures

NEUZUGANG

The Whispered World
Gefühlvolles und witziges Adventure-Märchen mit liebevoll gezeichneter 2D-Grafik.
10/09 I Deep Silver I Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
85

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 I Deep Silver I Ca. € 34,-
USK: Ab 6 Jahren
83

The Book of Unwritten Tales
Liebenswürdige Helden, coole Insider-Gags und eine tolle Präsentation – erstklassig!
06/09 I HMH Interactive I Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 I Bhv I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 I 10Tacle I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
84

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 I Telltale Games I Ca. € 27,-
USK: Nicht geprüft
82

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 I Bhv I Ca. € 9,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 I Jowood I Ca. € 13,-
USK: Ab 12 Jahren
81

The Secret of Monkey Island: Special Ed.
Wunderbares Remake eines zeitlosen Klassikers. Einzig die Steuerung hat Schwächen.
09/09 I Lucas Arts I Ca. € 9,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Ceville
Trotz schwacher Präsentation: eine sympathische Gag-Parade mit tollen Sprechern.
04/09 I Kalypso I Ca. € 32,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 I Konami I Ca. € 8,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 I RTL I Ca. € 9,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 5,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuh-Erlebnis.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 I Morphicon I Ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 I RTL I Ca. € 6,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 I Dtp I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele



Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 I Codemasters I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 I Empire Interactive I Ca. € 17,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 I Codemasters I Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 I Disney Interactive I Ca. € 11,-
USK: Ab 6 Jahren
81

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 I Eidos I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Trackmania United
Arcade-Fahrspaß gepaart mit einem herausragenden Strecken-Editor. Ideal für LAN-Partys.
04/07 I Deep Silver I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 I Deep Silver I Ca. € 5,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Need for Speed: Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Burnout Paradise
Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
03/09 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Need for Speed: Pro Street
Gutes Rennspiel, dem auf Dauer aber aufgrund eintöniger Rennen die Luft ausgeht.
01/08 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

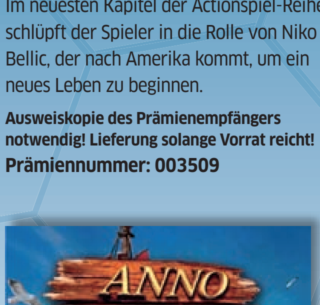
Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Batman: Arkham Asylum versetzt den Spieler in ein einzigartiges, düsteres und atmosphärisches Abenteuer, das ihn in die Tiefen des Arkham Asylums führt, Gothams Psychiatrie für geisteskranke Kriminelle. Der Spieler wird zum unsichtbaren Räuber und versucht, den kranken Plan des Jokers zu vereiteln.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003705



STYX GAMING MOUSE
Dieses Präzisionsinstrument wird Ihr Spielerlebnis auf eine höhere Ebene bringen. Nutzen Sie die vielen Eigenschaften der Styx Gaming Mouse, um Ihr Spiel zu verbessern und Ihre Gegner zu schlagen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003522



GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
Im neuesten Kapitel der Actionspiel-Reihe schlüpft der Spieler in die Rolle von Niko Bellic, der nach Amerika kommt, um ein neues Leben zu beginnen.
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003509



MEDUSA 5.1 NX GAMING HEADSET
Die nächste Generation der preisgekrönten 5.1-Medusa-Headset-Serie ist speziell auf den anspruchsvollen Gamer ausgelegt.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003613



MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.
Prämiennummer: 003237



ANNO 1404
ANNO 1404 zieht den Spieler in den Bann des Orients. Erstmals in der Geschichte der Serie können Spieler mit anderen Kulturen interagieren.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003670



CONTROLLER FOR WINDOWS (PC/XBOX)
Basierend auf dem derzeit aktuellen Xbox-Controller S verfügt der handliche Xbox-360-Controller über einen USB-Anschluss, womit er auch an einen PC angeschlossen werden kann.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003675



WIRELESS CONTROLLER FOR WINDOWS (PC/XBOX)
Der im harten Konsolen-Einsatz bewährte und preisgekrönte Xbox 360 Wireless Controller ist auch in einer entsprechenden PC-Variante erhältlich.
Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003676

Noch mehr Angebote für PC Games auf:



abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 64

HARDWARE

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TESTS | TIPPS | EINKAUFSFÜHRER

G500 UND G330

NEUE SPIELERHARDWARE VON LOGITECH



Die G500 ist der Nachfolger der beliebten Spielermaus G5. Das Design ist ähnlich, neu ist dagegen die Technik: Der Sensor lässt sich in 100er-Schritten von 200 auf bis zu 5.700 Dpi anheben. Zudem gibt es zehn programmierbare Tasten. Dank des integrierten Speichers können Sie Makros sichern, ohne eine Software verwenden zu müssen. Wie bei jeder guten Spielermaus sind Gewichte dabei, mit denen Sie die Schwere des Eingabegeräts bestimmen. Die G500 soll ab September verfügbar sein und rund 80 Euro kosten.

Das neue Headset G330 für USB und Mini-Klinke folgt im Oktober für 60 Euro. Anders als bei Spieler-Headsets üblich, sitzt der Bügel nicht auf, sondern hinter dem Kopf. Zudem umschließen die Hörmuscheln die Ohren nicht, sie liegen lediglich auf.

Info: www.logitech.de

KOMPLETT-PC

PCGH-PERFORMANCE-PC

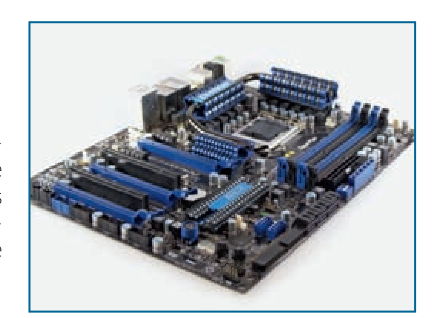


Der neue PCGH-Performance-PC bietet bei einem Preis von 1.049 Euro ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis und muss sich vor viel teureren Komplett-PCs nicht verstecken. Bei der Zusammenstellung des PCGH-Performance-PCs wurde AMDs High-End-Prozessor Phenom II X4 955 BE mit Nvidias schnellster Single-GPU-Grafikkarte Geforce GTX 285 kombiniert. Den neuen Rechner erhalten Sie mit Windows Vista Home Premium. Außerdem bekommen Sie neben Vista auch einen kostenlosen Upgrade-Gutschein auf Windows 7. Aus einem Abstand von einem Meter ist der PC mit 1,3 Sone im 2D- und 1,5 Sone im 3D-Betrieb recht leise. Wenn Sie die zwei Antec-Gehäuselüfter abklemmen, erreicht der PC unter Windows nur 0,8 Sone bzw. 28 dB(A). Gebaut und verkauft werden die PCs von unserem Partner Alternate. Ab sofort ist auch ein Versand nach Österreich möglich.

Info: www.pcgames.de/go/performance-pc

P55-MAINBOARDS

PLATINEN FÜR NEUE INTEL-CPUs



Ab September sind Intels neue Mittelklasse-CPUs der Core-i5- und Core-i7-Serie verfügbar. Unsere ersten Tests bestätigen: Sie bieten enorm hohe Spieleleistung zum fairen Preis. Hierfür sind allerdings neue Mainboards mit P55-Chip und Sockel 1156 nötig. Wir haben mehrere Modelle ausprobiert – diese sind bereits sehr stabil, gut zu übertakten und bieten eine clevere Ausstattung. Entsprechende Boards kosten 100 bis 200 Euro.

Info: www.pcgameshardware.de

Daniel Möllendorf

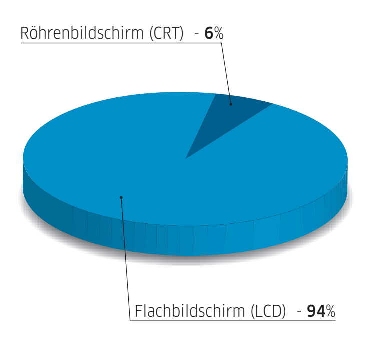


„Am Wochenende habe ich erfolgreich meinen PC geschrumpft."

Groß, grau und schwer – so sehen viele Spiele-PCs aus. Sicher: Manche Zocker setzen auf ausgefallene Optik und knallige Farben, doch das wuchtige Format ist gleich. Dabei geht es doch auch kompakt, leicht und elegant: Ich habe jedenfalls mein ATX-Mainboard gegen ein Micro-ATX-Modell getauscht. Dabei werden 6,1 Zentimeter gespart und die Platine passt in ein kleines Gehäuse. So ist das neue PC-Zuhause nur 26 cm breit, 21 cm hoch und 39 cm tief. DFI und Asus bieten bereits sehr gute Micro-ATX-Boards an, andere Hersteller ziehen nach. Gerade die neuen P55-Platinen eignen sich dank Single-Chip-Design optimal für das Micro-ATX-Format. Bitte mehr davon. Netter Nebeneffekt: Der PC passt ins Ikea-Regal unseres neuen Wohnzimmers.

UMFRAGE

Welchen Bildschirm-Typ nutzen Sie?



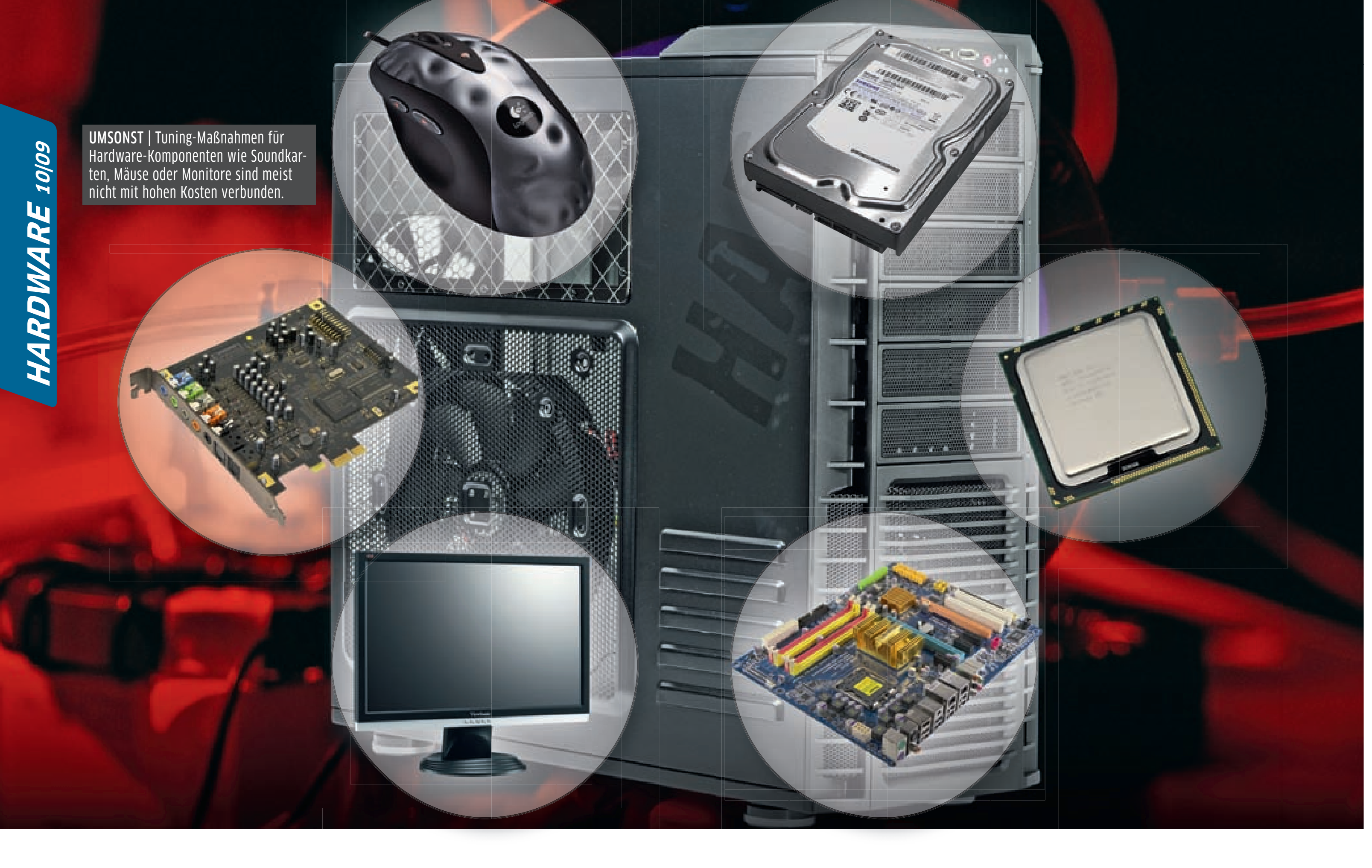
[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.465]

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

ROCCAT: NEUE SPIELERMÄUSE
Die Kone, Roccats erste Maus für Spieler, erreichte im PC-Games-Test die sehr gute Wertung 1,62. Im September soll die kleinere Version Kova folgen. Sie eignet sich für Links- sowie Rechtshänder und verfügt über einen optischen Sensor, der wahlweise mit 400, 800, 1.600 oder 3.200 Dpi arbeitet. Unser Anspiel-Eindruck ist positiv. Wir erwarten zudem, dass der Endpreis unter den angepeilten 50 Euro liegt. Ebenfalls neu ist die Notebook-Gaming-Maus Pyra. Der Winzling arbeitet kabellos mit 1.600 Dpi und soll im November für rund 50 Euro verfügbar sein.
Info: www.roccat.org

AMD: ONBOARD-GRAFIK 785G
Der neue Mainboard-Chipsatz 785G eignet sich für AM3-CPUs (Phenom II, Athlon II) und verfügt über die Onboard-Grafik Radeon HD 4200. Sie ist schnell genug, um etwa **Anno 1404** mit niedrigster Detailstufe oder **Counter-Strike: Source** darzustellen.
Info: www.amd.de

USB-STICK MIT 256 GB
Jede Menge Platz für Savegames, Screenshots und Spielevideos: Als erster Hersteller bietet Kingston einen USB-Stick mit 256 Gigabyte Kapazität an. Der Datatraveler 300 genannte Bonsai-Speicher misst 71 x 22 x 17 Millimeter. Damit ist er dicker als normale USB-Sticks und passt aufgrund seiner Höhe nur horizontal gesteckt neben einen zweiten USB-Speicher. Vertikal in den Port gesetzt, blockiert er hingegen den benachbarten USB-Anschluss. Der 256-GB-Stick kostet rund 650 Euro. Zum Vergleich: Ein 64-GB-Modell bekommen Sie ab 130 Euro.
Info: www.kingston.com



UMSONST | Tuning-Maßnahmen für Hardware-Komponenten wie Soundkarten, Mäuse oder Monitore sind meist nicht mit hohen Kosten verbunden.

Tuning total

Von: M. Albert/M. Sauter/R. Vötter

Egal ob Maus, Soundkarte, Laufwerke oder Monitor: Wir zeigen Ihnen, wie Sie vermeintlich tuningresistente Komponenten aufwerten.

Dieser Artikel ist keine der typischen Übertaktungsanleitungen für Prozssoren oder Hauptplatinen, sondern widmet sich primär den Hardware-Teilen, die beim Tuning oft nicht beachtet werden. Tuning definiert sich nämlich nicht nur durch eine Geschwindigkeitssteigerung, sondern kann auch mehr Komfort, ein schöneres Bild oder besseren Klang bedeuten – unter Nutzung der gleichen Hardware.

ARBEITSSPEICHER: TAKT UND LATENZEN OPTIMIEREN

Abseits der puren Übertaktung existieren weitere Möglichkeiten, um Ihren Arbeitsspeicher effektiver zu nutzen. Zuerst sollten Sie sicherstellen, dass Ihr Speicher nicht untertaktet ans Werk geht. Dies kann passieren, wenn Sie den falschen Speicherteiler im BIOS eingestellt haben oder beim Auslesen der hinterlegten Werte ein Fehler auftritt. Die Timings, die ein Hersteller für seinen Speicher vorgibt, finden sich im SPD (Serial Present Detect). Dieses wird immer dann ausgelesen, wenn im BIOS die Einstellung „Auto" aktiv ist. Überprüfen Sie unter Windows mit CPU-Z (www.cpu-z.de), ob die angegebenen Timings mit denen übereinstimmen, die auf dem Speicher stehen. Das Hilfsprogramm (Tool) zeigt auch die Taktung und die verwendete Kanalbündelung (Single, Dual oder Triple) an. Weicht einer der Werte deutlich vom Soll ab, sollten Sie die Werte manuell einstellen. Lassen Sie sich dabei nicht vom Takt irritieren, denn dieser wird vom Hersteller mal mit DDR-Verdopplung und mal ohne angegeben. Folgende Werte sind zutreffend:

DDR-400: 200 respektive 400 MHz
DDR2-800: 400 respektive 800 MHz
DDR2-1066: 533 respektive 1.066 MHz
DDR3-1066: 533 respektive 1.066 MHz
DDR3-1333: 667 respektive 1.333 MHz
DDR3-1600: 800 respektive 1.600 MHz

Ohne Übertaktung lassen sich diese Zahlen einfach mit einem Speicherteiler im BIOS erreichen. Bei Übertaktung, ergo deutlich abweichenden FSB- respektive Referenztaktzahlen, sollte Ihr Ziel stets eine Taktung nahe der Vorgabe sein. Die dazu passenden Timings und Spannungen entnehmen Sie dem Aufkleber auf den Speicherriegeln.

VON CHANNELS, COMMAND RATE UND SUBTIMINGS

Besonders wichtig für die Leistung ist, dass Sie alle Speicherkanäle voll nutzen. Das funktioniert allerdings nicht, wenn Sie nur einen Speicherriegel einsetzen – in diesem Fall rechnet Ihre Infrastruktur im Einkanal-Betrieb (Single Channel). Mit zwei Riegeln ist auf allen aktuellen Platinen der Zweikanal-Modus (Dual Channel) möglich. Normalerweise wird dieser aktiv, wenn Sie zwei Speicherbänke der gleichen Farbe belegen. Einige Hersteller halten jedoch nichts von dieser Regel, weshalb Sie grundsätzlich das Handbuch Ihrer Hauptplatine konsultieren sollten. Der Lohn der „Kanalisierung" ist etwa fünf Prozent mehr Leistung – kostenlos. Falls Sie einen Core i7 nutzen, ist ab drei Modulen sogar der Dreikanal-Modus (Triple-Channeling) möglich. Diese Option hat eine minimale Leistungssteigerung zur Folge. Die Optimierung der Subtimings bringt Ihnen entweder zwei bis fünf Prozent mehr Leistung pro Takt, eine höhere absolute Frequenz – oder nur Instabilität. Die Command Rate (Befehlsrate) sollten Sie auf „2T" stellen, um Probleme zu vermeiden, gerade wenn Sie mehr als drei Speichermodule nutzen. Die anderen Timings belassen Sie entweder auf „Auto" oder Sie probieren alle durch, was langwierig ist.

Grafikkarten & Monitore

So erzielen Sie mehr Bilder pro Sekunde, eine schönere Optik, mehr Pixel und weichere Abläufe.

Die Grafikkarte gibt dem Bildschirm Input. Indem Sie solche Eingaben optimieren, sorgen Sie für schönere Bilder.

WAS IST VSYNC

Im Grafikkartentreiber können Sie die Vertikale Synchronisation (Vsync) an- und ausschalten. Die aktive Vsync limitiert die maximale Framerate auf die Bildwiederholrate des Monitors. Bei den meisten Modellen resultiert dies wegen der 60-Hz-Technologie in 60 Fps. Wenn Prozessor und Grafikkarte in der Lage sind, mehr Bilder pro Sekunde darzustellen, kommt es zu Leerlaufzeiten. Stellt die Hardware jedoch weniger Bilder als die geforderten 60 bereit, sinkt die Bildrate meist drastisch. „60 Bilder pro Sekunde" bedeutet, dass alle 17 Millisekunden ein Bild dargestellt werden kann. Liefert die Grafikkarte beispielsweise nur alle 20 Millisekunden Nachschub (50 Fps), wird der Rendervorgang verzögert, bis der Grafikchip fertig ist. In diesem Fall wird ein Bild also zwei Zyklen lang angezeigt, womit sich die Framerate halbiert. Dieses Verhalten gilt für Double Buffering (Doppelpufferung; Grafikspeicher wird in zwei Bereiche aufgeteilt), welches standardmäßig aktiv ist.

Schalten Sie Vsync ab, werden so viele Bilder dargestellt, wie Prozessor und Grafikchip berechnen können. Dies hat den Nachteil, dass Bildrisse auftreten. Diese entstehen, weil die Grafikkarte unentwegt neue Bilder an den Monitor sendet, obwohl dieser noch nicht mit der Darstellung des vorherigen fertig ist. Das hört nur auf, wenn Sie Vsync erneut aktivieren.

Radeon-Nutzer finden im Catalyst Control Center diverse Vsync-Optionen. Im Test unter Windows Vista x64 mit mehreren Direct-3D-Spielen stellte sich jedoch schnell heraus, dass der Schalter unwirksam ist: „Always On" zeigt keinerlei Wirkung. Erst das Aktivieren von Vsync in den spieleigenen Menüs führt zur gewünschten Limitierung auf 60 Fps. Unsere Empfehlung lautet daher, auch das Spiel zurate zu ziehen und nicht dem Treiber zu vertrauen. Das gilt auch für Geforce-Nutzer, obgleich sich die Schalter in Nvidias Treibersoftware als wirksam erweisen.

VSYNC: PUFFER OPTIMIEREN

Falls Sie mit Vsync spielen, empfehlen wir Ihnen, Triple Buffering zu aktivieren. Hierbei wird ein weiteres Bild zwischengespeichert, um es anzuzeigen, wenn ansonsten die große Pause entstünde. Die signifikanten Einbrüche der Fps-Rate werden dadurch gepuffert – jedoch auf Kosten des Videospeichers. Außerdem tritt eine leichte Eingabeverzögerung auf. Ein weiterer Haken ist, dass sich Triple Buffering nicht unter Direct 3D forcieren lässt. Bietet ein Spiel keine Option an, kommt in den meisten Fällen Double Buffering zum Einsatz. Die Grafiktreiber bieten nur für die Open-GL-Grafikschnittstelle wirksame Schalter an. Spielen Sie stets ohne Vsync? Dann ist Triple Buffering reine Speicherverschwendung. Fps-Fetischisten sollten dementsprechend nach Möglichkeit Double Buffering nutzen.

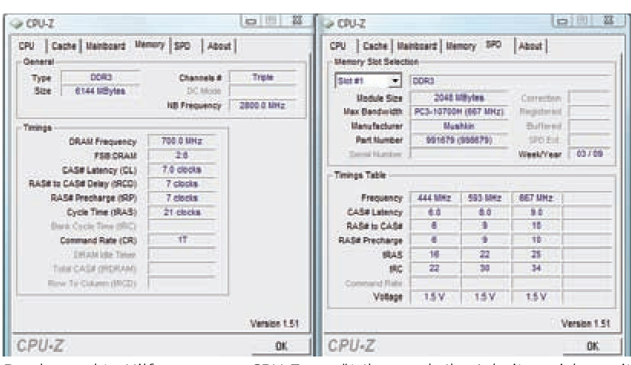
LCD-LEISTUNGSAUFNAHME

Aktuelle 22- bis 24-Zoll-LCDs „verbrauchen" bei maximaler Luminanz (Ausleuchtung) zwischen 30 und 80 Watt. Indem Sie die Helligkeit auf 50 Prozent reduzieren, sparen Sie bis zu 20 Watt. Die entstehende Helligkeit ist normalerweise völlig ausreichend. Besonders wenn Sie oft bei spärlicher Umgebungsbeleuchtung arbeiten, ist diese Maßnahme sinnvoll.

7-MEGAPIXEL-GRAFIK

Mit einigen Handgriffen stellt Ihr Monitor Auflösungen der 30-Zoll-Klasse (2.560 x 1.600) und darüber dar. Das sogenannte Downsampling veranlasst die Grafikkarte dazu, intern mit mehr Pixeln zu jonglieren, als das LCD darstellen kann. Das Ergebnis wird vor der Ausgabe heruntergerechnet, was in hochwertiger Vollbild-Kantenglättung resultiert. Außerdem wirkt das Bild stellenweise schärfer. Natürlich muss Ihr 3D-Beschleuniger dafür leistungsstark genug sein. Das Downsampling unterliegt nach wie vor Restriktionen: Geforce-Nutzer benötigen Windows Vista oder 7, Radeon-Besitzer hingegen Windows XP. Prinzipiell ist jeder Monitor mit weniger als 30 Zoll zu Downsampling fähig.

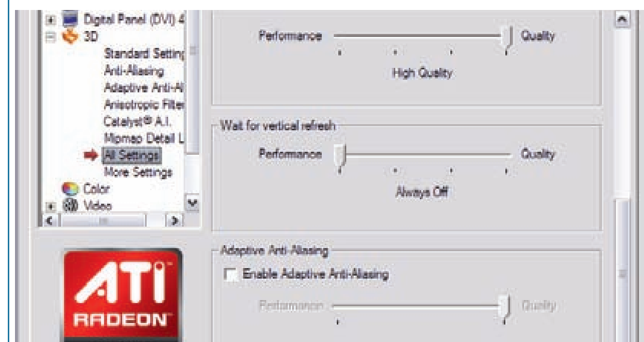
CPU-Z: SPEICHERTAKT UND -TIMINGS ÜBERPRÜFEN



Das kompakte Hilfsprogramm CPU-Z verrät Ihnen, ob Ihr Arbeitsspeicher mit den von Ihnen gewünschten Taktraten und Latenzen arbeitet.

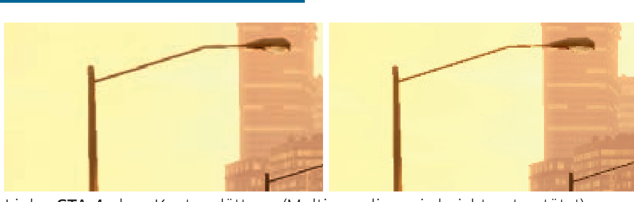


ATI RADEON: DER VSYNC-SCHALTER



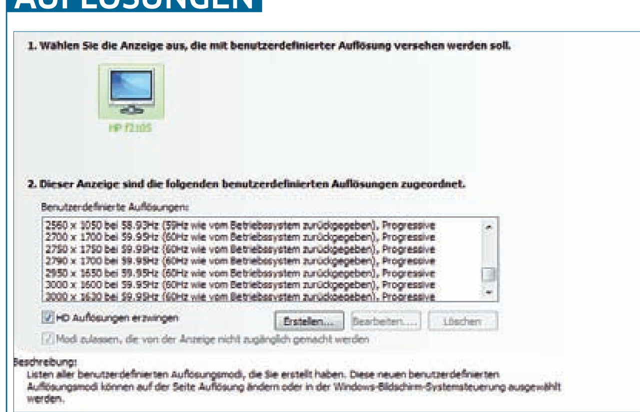
Im Catalyst Control Center können Sie Vsync deaktivieren. Da das aber nicht immer wirkt, sollten Sie die Synchronisierung auch im Spiel selbst abschalten.

DOWNSAMPLING: KANTENGLÄTTUNG IN ALLEN SPIELEN

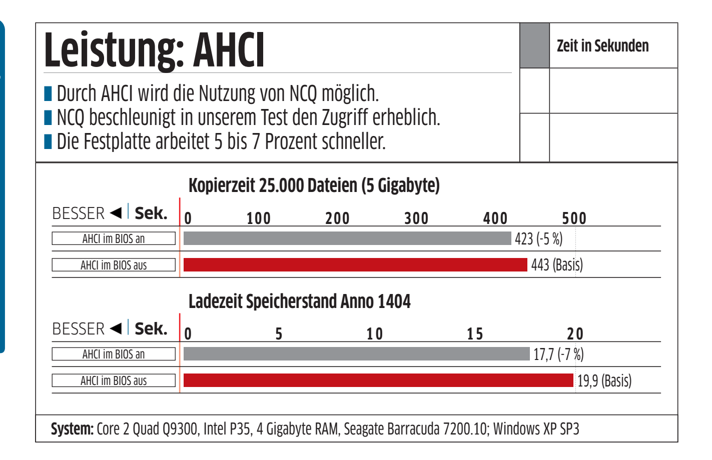


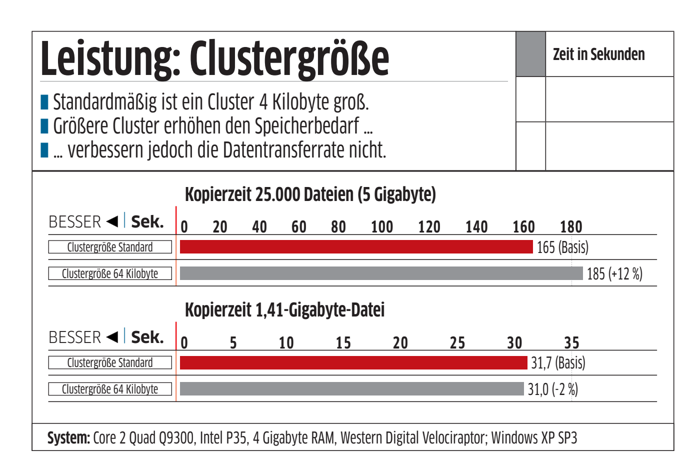
Links: **GTA 4** ohne Kantenglättung (Multisampling wird nicht unterstützt). Rechts: **GTA 4** mit Downsampling (3.040 x 1.900 Pixel heruntergerechnet).

NVIDIA: DOWNSAMPLING-AUFLÖSUNGEN



Unter „Benutzerdefinierte Auflösungen verwalten" dürfen Sie eigene Auflösungen eintragen. Diese werden heruntergerechnet, wodurch AA sichtbar wird.





Defragmentierung

Zeit in Sekunden

- Eine defragmentierte Festplatte arbeitet deutlich schneller.
- Die Kopierzeit verkürzt sich um 7 bis 29 Prozent.
- Auslogics Disk Defrag arbeitet offenbar sehr gründlich.

Kopierzeit 25.000 Dateien (5 Gigabyte)

BESSER ◄	Sek.
Auslogics Disk Defrag	219 (-29 %)
Jkdefrag	236 (-24 %)
Defraggler	265 (-14 %)
Windows Defrag	286 (-7 %)
63 % Dateifragmentierung	309 (Basis)

System: Core 2 Quad Q9300, Intel P35, 4 GiByte RAM, Western Digital Velociraptor; Windows XP SP3

CD-/DVD-LAUFWERK BREMSEN



Mit dem Hilfsprgramm CD-Bremse lässt sich die maximale Umdrehungszahl des Laufwerks einstellen und so die Geräuschentwicklung reduzieren.

Laufwerke beschleunigen

Mit unseren Tipps machen Sie Ihrer Festplatte und Ihren optischen Laufwerken Beine.

Die Festplatte ist ein wichtiger Bestandteil für einen schnellen Rechner, denn was nützen hohe Fps-Raten bei viel zu langen Ladezeiten? Wir haben einige Tuning-Tipps zusammengetragen, mit denen Sie Ihre Festplatte beschleunigen. Zudem erläutern wir Ihnen, wie Sie Ihre optischen Laufwerke auf leise trimmen.

SCHNELLERE FESTPLATTEN-ZUGRIFFE DANK AHCI

Nahezu alle aktuellen Mainboards unterstützen AHCI (Advanced Host Controller Interface). Damit werden Funktionen wie NCQ (Native Command Queuing) oder Hot-Plugging möglich. Gerade NCQ kann den Festplattenzugriff um bis zu 7 Prozent beschleunigen – dies haben zumindest unsere Benchmarks ergeben.

Sie können recht einfach prüfen, ob AHCI bei Ihrem System aktiv ist. Öffnen Sie den Gerätemanager und schauen Sie unter „IDE ATA/ATAPI-Controller" nach, ob einer der Laufwerkscontroller die Bezeichnung AHCI trägt. Als Windows-Vista-Anwender stellen Sie Ihr Intel-System wie folgt auf AHCI um: Klicken Sie auf „Start" und geben Sie „regedit" ein. Öffnen Sie anschließend den folgenden Pfad in der Windows-Registrierung:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\System\Current-
ControlSet\Services\Msahci
```

Klicken Sie im rechten Teilfenster auf „Start" und ändern Sie den Wert auf „0". Nun starten Sie den Rechner neu und rufen mit „Entf" das BIOS-Setup auf. Die notwendige Option, um AHCI zu aktivieren, finden Sie in der Regel unter „Integrated Peripherals". Speichern und beenden Sie das BIOS-Setup und starten Sie Windows Vista. Das Betriebssystem installiert anschließend die notwendigen Treiber und muss eventuell neu starten. Unter Windows 7 müssen Sie wie unter Vista vorgehen. Ein Treiber-Update mit Intels aktueller ICH-Software (WEBCODE 27SF auf www.pcgh.de) ist empfehlenswert.

Windows-XP-Anwender haben es etwas schwerer, nachträglich auf den AHCI-Modus zu wechseln. Beachten Sie bitte, dass unser Tipp dazu führen kann, dass Windows XP nicht mehr startet. Sie sollten in jedem Fall vorher ein Backup anlegen. Eine dafür geeignete Software mit einem ähnlichen Funktionsumfang wie die in den Ultimate-Versionen von Windows Vista und Windows 7 eingebettete Datensicherung ist Macruim Reflected Free (WEBCODE: 27S3 auf www.pcgh.de). Das kostenlose Tool können Sie sowohl mit der 32- als auch 64-Bit-Variante von Windows XP und Vista nutzen. Nach der Installation können Sie damit ein Abbild von Ihrem System wahlweise auf einer Netzwerk-, Firewire-, USB-Festplatte oder DVD erstellen.

Um den AHCI-Modus zu aktivieren, laden Sie sich den Intel Matrix Storage Manager (WEBCODE 27SF auf www.pcgh.de) oder den SATA-AHCI-Treiber Ihres Mainboard-Herstellers herunter. Entpacken Sie die Dateien mit „iata88enu.exe -A -P C:\intel". Öffnen Sie nun den Gerätemanager und suchen Sie unter „IDE ATA/ATAPI-Controller" nach Ihren ICH-Controllern. Führen Sie bei jedem entsprechenden Eintrag folgenden Tipp aus: Klicken Sie den Eintrag doppelt an und wählen Sie „Treiber" – „Aktualisieren" – „Nein, diesmal nicht" – „Nicht suchen ..." – „Datenträger". Geben Sie dann den Ordner mit den entpackten Dateien an. Wählen Sie den passenden Treiber aus (ICH 7, 8, 9 oder 10) und achten Sie auch auf die Zusatzbezeichnungen wie „M" oder „R". Nun müssen Sie eine Sicherheitswarnung bestätigen. Anschließend kann ein Bluescreen auftreten. Starten Sie den Rechner neu und aktivieren Sie im BIOS den AHCI-Modus. Nach-

ARBEITSMATERIAL

- Intel Inf Update Utility
  www.intel.de
- Intel Matrix Storage Manager
  WEBCODE 27SF
- Defraggler
  WEBCODE 27TS
- Auslogics Disk Defrag
  WEBCODE 27TT
- Jkdefrag GUI
  WEBCODE 27TU
- CD-Bremse
  WEBCODE 27TW
- Macrium Reflect Free
  WEBCODE 27S3

ie Webcodes sind für die Internetseite www.pcgh.de gedacht.

dem Windows neu gestartet wurde, dauert es circa zehn Minuten, bis alle neuen Treiber installiert sind; eventuell müssen Sie den Pfad zum AHCI-Treiber erneut eingeben. Nach einem weiteren Neustart arbeitet das Windows-XP-System einwandfrei im AHCI-Modus.

DEFRAGMENTIEREN

Wenn es um die Festplatte und deren Leistung geht, wird meist die Defragmentierung des Laufwerks empfohlen. Nach einer gewissen Anzahl von Installations- und Löschvorgängen liegen größere Dateien nämlich nicht mehr am Stück auf dem Datenträger, sondern in verstreuten Fragmenten – das erhöht die Lesezeiten. Beim Defragmentieren wird Ordnung geschaffen, Dateiteile werden wieder zusammengefügt. Microsoft liefert mit Windows XP und Vista bereits einen Defragmentierer aus, der jedoch recht träge arbeitet und keinen guten Ruf hat. Die meisten kostenlosen Freeware-Programme sind nicht effektiver als die Windows-Anwendung. Nach unserem Kenntnisstand arbeiten nahezu alle Programme mit der Standard-Defragmentierungs-Programmierschnittstelle (API) von Microsoft, da der Quellcode des Dateisystems NTFS nicht offen liegt.

Trotzdem gibt es kleine Unterschiede zwischen den Programmen und einige Freeware-Tools bieten zudem weitere Funktionen an. Mithilfe eines Image-Back-up-Programms haben wir die Fragmentierung nach jedem Test wiederhergestellt. Unsere Tests haben ergeben, dass ein Kopiervorgang auf einer fragmentierten Festplatte (63 Prozent Dateifragmentierung) messbar länger dauert: Die Western Digital Velociraptor kopiert 25.000 Dateien (5 Gigabyte) in 5:09 Minuten. Schon eine einstündige Defragmentierung mit dem Windows-XP-Defrag-Programm verkürzt die Kopierdauer auf 4:46 Minuten – 7 Prozent weniger.

Nach dem Einsatz der Freeware-Programme Defraggler, Auslogics Disk Defrag und Jkdefrag verringert sich die Kopierzeit der Dateien ebenfalls. Allerdings benötigen die oben genannten Tools 50 Minuten bis eine Stunde länger als der Windows-Dienst.

CLUSTERGRÖSSE DER FESTPLATTE ÄNDERN

Ein Cluster oder auch Block ist die Zusammenfassung von Sektoren eines Datenträgers. Standard für NTFS sind 4.096 Byte (4 Kilobyte) pro Cluster. Dabei handelt es sich um die kleinste Einheit: Ist eine Datei kleiner als die Kapazität eines Clusters, so nimmt sie trotzdem den gesamten Platz ein. Unsere 25.000 Testdateien nehmen auf der mit den Standardeinstellungen formatierten Festplatte genau 5 Gigabyte ein. Erhöhen wir die Clustergröße auf 64 Kilobyte, sind es plötzlich 6,03 Gigabyte. Die Kopiergeschwindigkeit sinkt in unserem Test sogar um 12 Prozent.

SCHNELLER, ABER LAUTER

Bei vielen Festplatten können Sie per Akustikmanagement die Zugriffsgeschwindigkeit erhöhen. Dadurch steigt aber auch die Lautheit der Festplatte zum Teil stark hörbar an. Nahezu jeder Festplattenhersteller bietet auf seiner Homepage für diesen Zweck entsprechende Programme an. Die liegen im Iso-Format vor und Sie müssen die Software nach dem Herunterladen auf eine CD brennen, damit Sie anschließend den Rechner mit der CD booten können. Nach dem automatischen Start des Programmes laufen Plattenzugriffe mit der Einstellung des Maximalwertes „254" schneller, allerdings mit höherer Lautstärke. Ein alternatives Programm ist Doc's AAM Tool (WEBCODE 24TF auf www.pcgh.de), das auch unter Windows XP läuft. Damit lassen sich gleich die Änderungen per Messung der Zugriffszeit überprüfen.

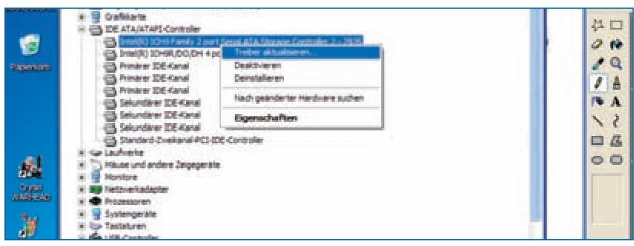
OPTISCHES LAUFWERK

Haben Sie Probleme mit Ihrem optischen Laufwerk? Werden zum Beispiel DVD-Rohlinge nicht in voller Geschwindigkeit beschrieben? Dann hilft oftmals schon ein Update der Firmware. Eine gute Anlaufstelle für aktuelle Firmware-Dateien ist die Webseite www.cdrinfo.com oder natürlich die Homepage des Herstellers.

Viele Anwender stört die hohe Geräuschkulisse, die meist von einem CD-, DVD- oder Blu-ray-Laufwerk ausgeht. Häufig erhöht das Gerät die Drehzahl so stark, dass der Sound des rotierenden Silberlings gewaltig nervt. Dem wirken Sie mit der Software CD-Bremse entgegen. Das Hilfsprogramm unterstützt in der aktuellen Version auch DVD-Laufwerke. Legen Sie ein Medium ein und starten Sie CD-Bremse. Nun lässt sich separat für DVD und CD die maximale Drehgeschwindigkeit einstellen. Wenn Sie die Autostarteigenschaften des Programms nutzen möchten, ist allerdings eine Registrierung erforderlich.

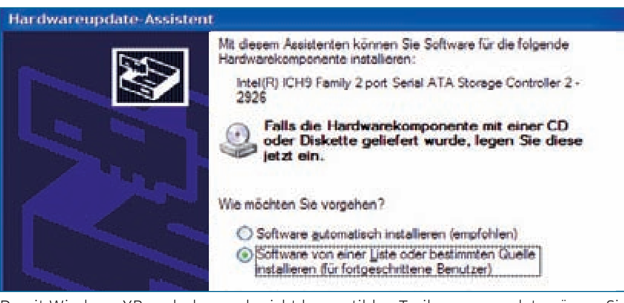
WINDOWS XP NACHTRÄGLICH AUF AHCI UMSTELLEN

1 Treiber austauschen



Nachdem Sie den SATA-AHCI-Treiber entpackt haben, aktualisieren Sie die Controller-Software im Gerätemanager.

2 Software manuell auswählen (1)



Damit Windows XP auch den noch nicht kompatiblen Treiber verwendet, müssen Sie „Software von einer Liste ..." wählen.

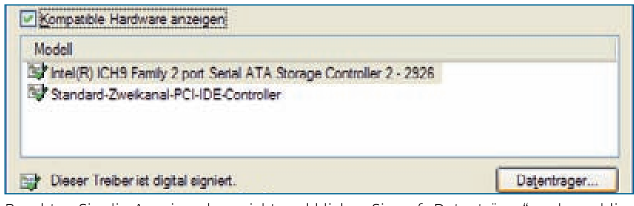
3 Software manuell auswählen (2)

Nicht suchen, sondern den zu installierenden Treiber selbst wählen

Verwenden Sie diese Option, um einen Gerätetreiber aus einer Liste zu wählen. Es wird nicht garantiert, dass der von Ihnen gewählte Treiber der Hardware am besten entspricht.

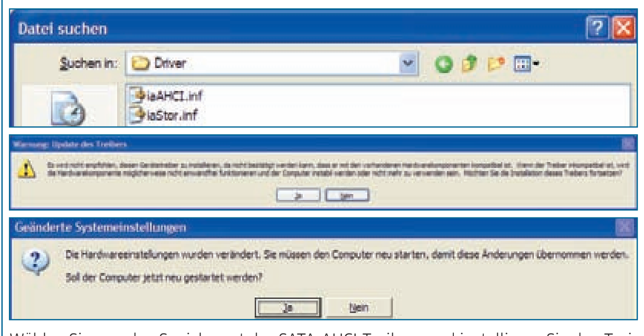
Klicken Sie auf „Nicht suchen ...", wählen Sie dann „IDE ATA/ATAPI-Controller" und klicken Sie auf „Weiter".

4 Software manuell auswählen (3)



Beachten Sie die Anzeige oben nicht und klicken Sie auf „Datenträger" und anschließend auf „Durchsuchen".

5 Rechner neu starten



Wählen Sie nun den Speicherort des SATA-AHCI-Treibers und installieren Sie den Treiber. Ändern Sie anschließend die entsprechende Option im BIOS.

Mäuse und Tastaturen

Was bringen Tuning-Maßnahmen wie Gleitspray, neue Füßchen oder USB statt PS/2?

Jeder Spieler schwört auf seine Kombination aus Maus, Mauspad und Tastatur. Manche gehen noch einen Schritt weiter und sind der Überzeugung, nur mit zusätzlichem Tuning in Form von Gleitspray, speziellen Mausfüßchen, einem Mouse Bungee und einer latenzfreien PS/2-Tastatur Frag-Rekorde aufstellen zu können.

USB GEGEN PS/2

Aktuelle Mäuse finden praktisch nur noch über USB Anschluss. Der ältere PS/2-Standard besitzt eine Abtastrate von nur 40 Hertz, USB tastet mit 125 Hertz ab. Je höher die Abtastrate, desto schneller werden Mausbewegungen- und eingaben umgesetzt. Viele USB-Nager (etwa von Razer oder Logitech) bieten per Treiber die Möglichkeit, die Abtastrate durch Übertaktung (Achtung: kann den USB-Port schädigen!) auf 1.000 Hertz zu erhöhen. In der Praxis führt dies bei High-End-Nagern zu einem direkteren „Handling" – dasselbe gilt für einen höheren DPI-Wert. Dieser sagt aus, wie viele Informationen pro Zoll eine Maus verarbeiten kann. Im Falle der Tastatur ist ein PS/2-Modell rein von der Eingabeverzögerung her einem USB-Gerät vorzuziehen. Während das USB-Keyboard die Daten blockweise in Intervallen übermittelt, setzt das PS2-Pendant jede Eingabe direkt und ohne Verzögerung um.

BELEGUNG VON MAUSTASTEN

Heutige Mäuse verfügen in der Regel über jede Menge zusätzlicher Tasten, welche vorzugsweise für Aktionen wie Nachladen genutzt werden. Viele Spiele erkennen jedoch nur die beiden Standardtasten und das Mausrad. Hier hilft der alte Trick, im Maustreiber der jeweiligen Taste einen selten genutzten Buchstaben zuzuweisen, etwa „ü". Im Spiel geben Sie anschließend diesen an, um die Maustaste wie gewünscht zu nutzen.

Einige Nager wie die Logitech G9 oder Roccat Kone bieten gar die Option, Makros anzulegen. Bewährt haben sich hier aufeinanderfolgende Aktionen (etwa Zauber) in World of Warcraft oder Kaufskripts in Counter-Strike.

PADS, FÜSSCHEN UND SPRAY

So wie zu jedem Topf der passende Deckel gehört, gibt es für jede Maus auch das richtige Pad – außerdem sollte die jeweilige Kombination den persönlichen Vorlieben des Anwenders entsprechen. Bevorzugt werden Unterlagen genutzt, die einen sehr geringen Start- und Reibwiderstand bieten, damit sich die Maus möglichst schnell und präzise über das Pad bewegen lässt – ob Stoff, Hartplastik oder gar Glas muss jeder Spieler selbst austesten.

Reicht das nicht aus, um dem persönlichen Empfinden gerecht zu werden, bieten sich spezielle Mausfüßchen an. Die Cyberskatez beispielsweise sind aus Keramik und bieten unserer Meinung nach exzellente Gleiteigenschaften. Den letzten Schliff geben Gleitsprays. Diese werden auf das Pad oder die Mausfüßchen aufgesprüht, um die Reibung noch weiter zu verringern. Da diese Gleitmittel jedoch in regelmäßigen Abständen erneut aufgetragen werden müssen, sind sie eher etwas für absolute Profi-Spieler – der positive Effekt ist jedoch für nahezu jeden direkt spürbar.

MOUSE BUNGEE

Nichts ist ärgerlicher als ein Mauskabel, das die Bewegung des Nagers einengt oder blockiert, weil es an der hinteren Tischkante hängen bleibt. Daher bieten diverse Herstellern sogenannte Mouse Bungees an, die das Kabel der Maus nicht nur arretieren, sondern es wie der Ausleger eines Kranes samt passender Biegung des Kabels in der gewünschten Position halten. Func Industries beispielsweise hat sogar Mauspads mit integrierter Halterung im Angebot.

DIE MATRIX AUSTRICKSEN

Bei allen Tastaturen sind bestimmte Tasten zusammengeschaltet (Matrix). Ist eine bereits gedrückt, wird aufgrund einer ungünstigen Schaltung manchmal eine zweite Eingabe ignoriert – daher funktioniert etwa der Duckjump in Counter-Strike nicht. Die meisten aktuellen Gamer-Keyboards wie das Logitech G15/19, Microsoft Sidewinder X6 oder Roccat Valo kennen dieses Manko glücklicherweise nicht.

DER KLASSIKER – DAS MOUSE BUNGEE



Das Mouse Bungee besteht aus einer gummierten Grundplatte mit einer eingelassenen Stahlkugel. Der gefederte Arm samt Halterung arretiert das Mauskabel.

GLEITSPRAY FÜR DAS MAUSPAD



Wenn Sie Ihr Pad mit Gleitspray einsprühen, sorgt ein dünner Film für viel geringere Start- und Reibewiderstände. Der muss jedoch regelmäßig erneuert werden.

RAZER ARMADILLO



Beim Razer Armadillo handelt es sich um eine schlichte Metallkonstruktion, in der das Mauskabel verschraubt wird und daher nicht wegrutschen kann.

MAUSTASTEN BELEGEN



Wird eine der zusätzlichen Maustasten in einem Spiel nicht erkannt, haben Sie die Möglichkeit, dieser im Treiber eine Funktion für das Spiel zuzuweisen.

Sound: Karten und Codecs

So sorgen Sie mithilfe von Software für einen besseren Klang und mehr Leistung.

Fragt man Spieler, welche Hardware in ihrem System für den guten Ton sorgt, geben viele an, den Onboard-Soundcodec von Realtek zu nutzen. Doch auch eine separate Soundkarte und hier besonders die Modelle der Creative X-Fi-Serie erfreuen sich bei Spielern großer Beliebtheit. Daher legen wir unsere Aufmerksamkeit bei den Aufwertungsmöglichkeiten entsprechend auf den Realtek-Chip und die X-Fi-Soundkarten.

REALTEK ALC: AKTUELLE TREIBER FÜR MEHR LEISTUNG

Welche Hauptplatine Sie auch kaufen, fast jede wird mit Onboard-Sound von Realtek ausgeliefert. Die Codecs überlassen Ihrem Prozessor die Soundberechnung. Damit die Kommunikation reibungslos vonstatten geht, sollten Sie stets einen aktuellen Treiber installieren. Sofern der bei Ihnen installierte Treiber sehr alt ist, bringt ein Update möglicherweise auch eine Leistungssteigerung mit sich. Da die Realtek-Webseite sehr langsam ist, bieten wir jeden neuen Treiber unter WEBCODE 27S7 auf www.pcgh.de zum Download an. Weiteres Tuning des ALC-Chips ist nicht möglich. Sie haben lediglich im Realtek-Audio-Manager (zu finden in der Systemsteuerung) die Wahl, eine bestimmte akustische Umgebung zu simulieren.

SOUNDCODEC GEGEN X-FI

Das Aufrüsten auf eine X-Fi-Soundkarte bringt Ihnen nicht nur vereinzelt mehr Spieleleistung und deutlich besseren Analogklang, sondern auch eine Vielzahl an möglichen Aufwertungsoptionen. Die sinnvollsten Features, zu finden in Creatives Audio-Systemsteuerung, sind die Upmix-Funktion CMSS-3D und der Crystalizer. Ersteres ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie eine Stereo-Soundquelle auf allen Boxen Ihres Surround-Systems ausgeben möchten. Aktivieren Sie CMSS-3D und klicken Sie dann auf den Button „X-Fi CMSS-3D-Surround", gefolgt von „Stereo Surround". Anschließend erklingt beispielsweise Ihre MP3-Sammlung stets auf allen Boxen. Falls Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie mit dem „Stereoeinhüllung"-Schieberegler die Gewichtung skalieren. Der Crystalizer hingegen möbelt in wählbarer Stärke komprimierte Soundquellen auf – und zwar nur die. Hochwertige Signale, etwa eine Wave-Datei von einer CD, profitieren nicht von dieser Funktion. MP3s, Youtube und Konsorten klingen mit mindestens 60 Prozent Crystalizer-Stärke jedoch hörbar klarer und lebendiger. Da die Wahrnehmung subjektiv ist, sollten Sie durch Ausprobieren Ihre Lieblingseinstellung herausfinden. CMSS-3D und Crystalizer sind nur auf einer X-Fi verfügbar, Audigy-Nutzer gehen leer aus.

ALCHEMY: EAX UNTER VISTA

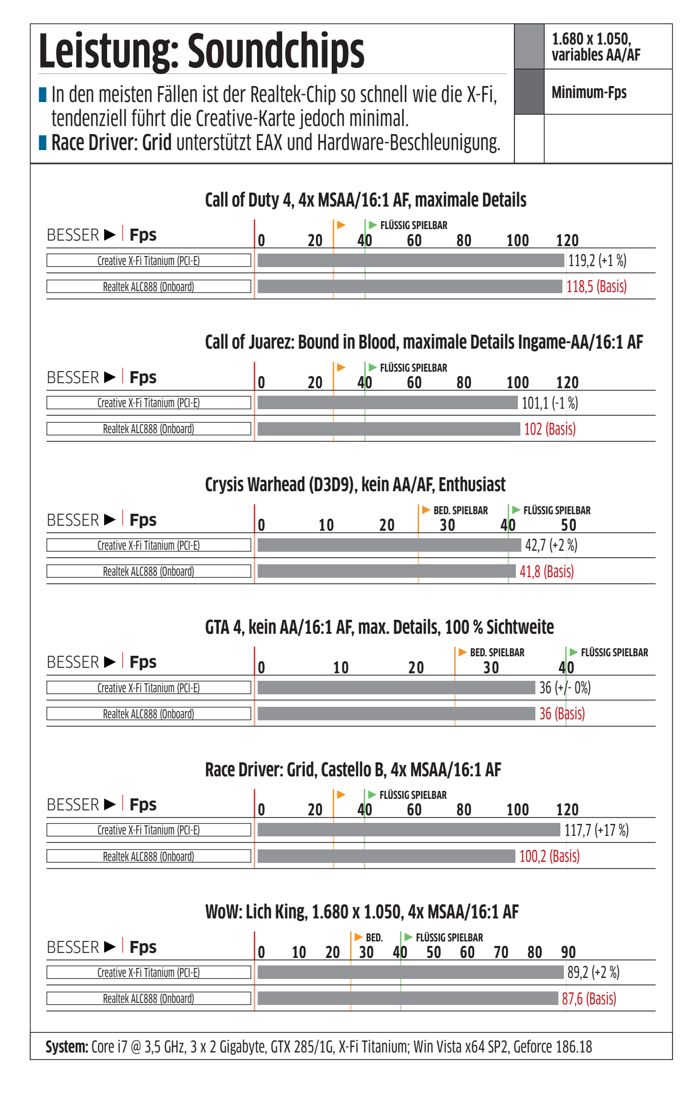
Creative bietet für Audigy- und X-Fi-Soundkarten ein Tool an, das älteren Spielen unter Windows Vista und 7 die EAX-Effekte zurückgibt. Letztere sind mit dem aktuellen Soundmodell nicht mehr kompatibel. Der Alchemy-Wrapper (WEBCODE: 27UR auf www.pcgh.de) erkennt installierte Spiele und führt die nötigen Änderungen durch. Anschließend hören Sie auch ohne Windows XP EAX- und Surround-Sound.

X-FI: TREIBERWAHL

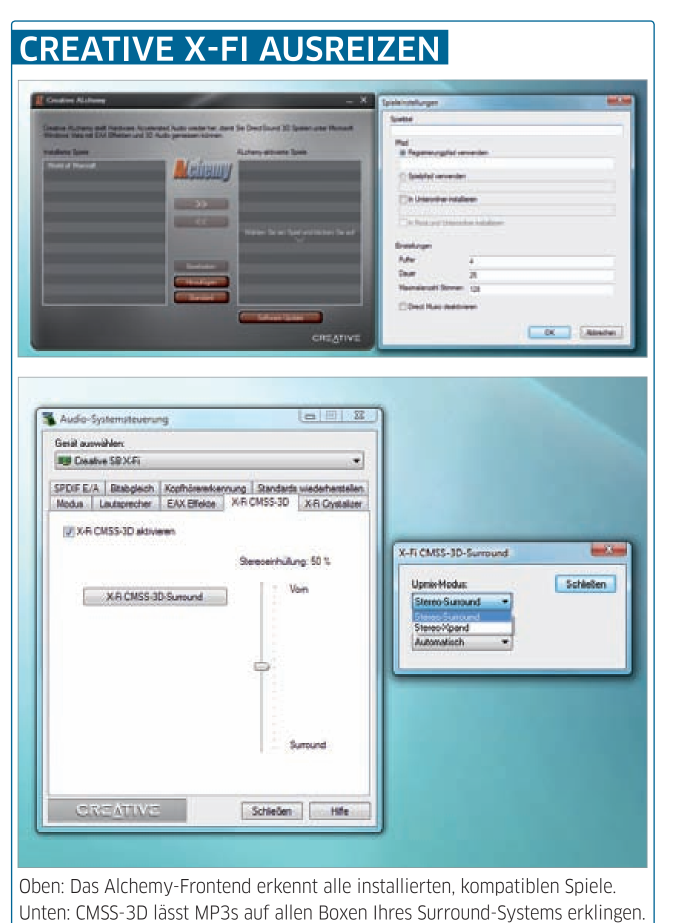
Creative bietet für X-Fi-Karten nicht etwa eines, sondern gleich zwei Unified-Treiberpakete an. Das eine ist nur mit den PCI-Versionen der Familie kompatibel, das andere richtet sich ausschließlich an die PCI-Express-Versionen (X-Fi Titanium). Findet das Treiber-Setup keine unterstützten Produkte, dann benötigen Sie das andere Paket. Neue Treiber beheben Probleme und bringen auch vereinzelt mehr Fps.

RADEON: AUDIO-BREMSE?

Radeon-Grafikkarten können ebenfalls Audiosignale ausgeben. Damit dies möglich ist, muss der passende Treiber (zu finden im Catalyst-Paket) installiert sein. Im Internet kursiert das Gerücht, dass diese Funktion die 3D-Leistung senkt – auch wenn Sie von ihr keinen Gebrauch machen. Wir haben Benchmarks erstellt und können diese These nicht bestätigen. Wenn Sie auf Nummer sicher gehen möchten, sollten Sie die Funktion im Gerätemanager manuell deaktivieren.



CREATIVE X-FI AUSREIZEN



Oben: Das Alchemy-Frontend erkennt alle installierten, kompatiblen Spiele. Unten: CMSS-3D lässt MP3s auf allen Boxen Ihres Surround-Systems erklingen.

Virenscanner

Zeit in Sekunden

- Virenscanner behindern den Zugriff auf die Festplatte, da jede Datei vor dem Kopieren geprüft wird.
- Die Kopierzeit erhöht sich bei einigen Scannern stark.

Kopierzeit 25.000 Dateien (5 Gigabyte)

BESSER ◄ | Sekunden

Virenscanner	Sekunden
Kein Virenscanner	193 (Basis)
G-Data Antivirus 2010	219 (+13 %)
Panda Cloudantivirus Beta	229 (+19 %)
Avast Home Edition	249 (+29 %)
Avira Antivir Personal 9.0	260 (+35 %)
Kaspersky Antivirus 2010	294 (+52 %)
Norton Antivirus 2010 Beta	322 (+67 %)
AVG Anti-Virus Free Edition	470 (+144 %)

System: Core 2 Quad Q9300, Intel P35, 4 Gigabyte RAM, Western Digital Velociraptor; Windows XP SP3

Vista Superfetch

Zeit in Sekunden

- Die Auswirkungen von Superfetch lassen sich im Testlabor schwer nachweisen.
- Der Spielstart verringert sich durch Superfetch geringfügig.

Start Crysis Warhead

BESSER ◄ | Sekunden

Einstellung	Sekunden
Superfetch an	83 (Basis)
Superfetch aus	86 (+5 %)

System: Core 2 Quad Q9300, Intel P35, 4 Gigabyte RAM, Western Digital Velociraptor; Windows XP SP3

Tuning Firefox

Punkte

- Das Tool Firetune ändert die Standardkonfiguration.
- Die Änderungen durch Firetune wirken sich kaum auf den Benchmark aus.

Futuremark Peacekeeper

BESSER ► | Punkte

Konfiguration	Punkte
Firefox 3.5 Standard	2.146 (Basis)
Firetune: Fast computer/fast connection	2.161 (+2 %)
Firetune: Fast computer/slower connection	2.161 (+2 %)
Firetune: Fast computer/slow connection	2.161 (+2 %)

System: Core 2 Quad Q9300, Intel P35, 4 Gigbyte RAM, Western Digital Velociraptor; Windows XP SP3

Webbrowser

Punkte

- Schon der Wechsel des Browsers kann für schnellere Ladezeiten der Webseiten sorgen.
- Safari und Chrome liegen an der Spitze des Feldes.

Futuremark Peacekeeper

BESSER ► | Punkte

Browser	Punkte
Safari 4.0 Build 530.17	5.364 (+72 %)
Google Chrome 2.0.177.1	5.234 (+68 %)
Google Chrome 3.0.187.1	5.135 (+64 %)
Safari 3.1.1 Build 525.17	3.306 (+6 %)
Opera 10.00 Beta Build 1551	3.175 (+2 %)
Firefox 3.5	3.122 (Basis)
Opera 9.64 Build 10487	2.156 (-31 %)
Firefox 3.0.11	1.983 (-36 %)
Internet Explorer 8.0.6001.18702	1.308 (-58 %)
Internet Explorer 6.0.299.331	830 (-73 %)
Internet Explorer 7.0.5730.13	829 (-73 %)
Firefox 2.0.0.20	801 (-74 %)

System: Geforce GTX 280 übertaktet, C2D E8500 @ 4 GHz, Intel P965, 6 Gigabyte; Windows XP x86 SP3

Windows und Software

Beschleunigen Sie Ihr Windows, den Virenscanner und den Internet-Browser!

Windows lässt sich mit wenigen Handgriffen zumindestens gefühlt beschleunigen. Zudem hat oft der Virenscanner einen großen Einfluss auf das Ladeverhalten von Spielen und auch die Geschwindigkeit des Webbrowsers spielt in Zeiten des Internets eine große Rolle. Wir geben auf dieser Seite hilfreiche Tipps.

WINDOWS TUNEN

Wenn Sie Windows XP einsetzen, müssen Sie auf aktuellen Rechnern eigentlich nichts verändern. Das Betriebssystem benötigt wenig Ressourcen. Trotzdem lässt sich das Ansprechverhalten von Menüs in Windows XP beschleunigen. Geben Sie dazu unter „Start" – „Ausführen" das Kommando „regedit" ein und folgen Sie diesem Pfad:

```
HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\
Desktop
```

Klicken Sie anschließend im rechten Teilfenster den Eintrag „MenuShowDelay" an. Die Voreinstellung ist „400" (ms). Wenn Sie „0" eingeben, öffnet Windows alle Menüs ohne Zeitverzögerung. Nach der Änderung ist ein Neustart des Rechners notwendig.

Falls Sie Windows Vista einsetzen, können Sie durch Abschalten der Dienste „Windows Search" und „Superfetch" den Festplattenzugriff minimieren. Sie deaktivieren die dazugehörigen Dienste in der Systemsteuerung unter „System und Sicherheit" – „Verwaltung" – „Dienste". Suchen Sie nach „Windows Search" und „Superfetch" und setzen Sie den „Starttyp" auf „Manuell". Beachten Sie aber, dass Superfetch für einen schnelleren Programmstart sorgen kann – dazu mehr im nächsten Tipp.

WINDOWS VISTA UND DIE FUNKTION SUPERFETCH

Nutzt ein Anwender zu einer bestimmten Zeit ein Programm, so versucht Superfetch auch zu dieser Zeit Teile der Anwendung im Voraus zu laden. Im Labor konnten wir dieses Verhalten nur schwer nachstellen und haben daher kaum Unterschiede zwischen aktivem und abgeschaltetem Superfetch gemessen. Arbeiten Sie jedoch längere Zeit mit Windows Vista, werden Sie zumindestens subjektiv feststellen, dass häufig genutzte Anwendungen schneller geladen sind. Unsere Erfahrungen zeigen, dass dies nicht auf komplexe Spiele zutrifft.

Superfetch kann nur geringfügig konfiguriert werden. Öffnen Sie die Windows-Registrierung über „Start" – „Suche" – „regedit" und rufen Sie diesen Pfad auf:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\Current-
ControlSet\Control\Session Manager\
Memory Management\PrefetchPara-
meters
```

Klicken Sie doppelt auf „EnableSuperFetch" und stellen Sie den gewünschten Wert ein. Folgende Optionen sind möglich:

```
0: Superfetch aus
1: Nur für Anwendungen
2: Nur für Bootvorgang
3: Bootvorgang und Programme
```

VIRENSCANNER

Je nachdem, welchen Virenscanner Sie verwenden, erhöhen sich Lade- und Kopierzeiten unter Windows. Wir haben sechs populäre Sicherheitsprogramme einem Kopiertest unterzogen. Tipp: Bei allen Virenscannern können Sie bestimmte Ordner vom Scan ausnehmen. So verringern Sie die Ladezeiten von Spielen.

WEBBROWSER

Zunächst ist es natürlich ausschlaggebend, welchen Browser Sie einsetzen. So sind Firefox und Google Chrome deutlich schneller als der Internet Explorer 8. Das verdeutlicht nicht nur die Leistungstabellen links, sondern auch ein Test mit den Browser-Benchmarks Peacekeeper und Sunspider, den Sie unter WEBCODE 27US auf www.pcgh.de finden. Trotzdem können Sie beispielsweise aus Firefox noch ein wenig Leistung herauskitzeln. Mit dem Tool Firetune nehmen Sie kleine Optimierungen vor, sodass Firefox etwas schneller wird. Sie können auch manuell Änderungen durchführen: Geben Sie dazu in der Adressleiste des Firefox „about:config" ein. Welche neuen Einstellungen sinnvoll sind, erfahren Sie in der Firefox Wikiunter WEBCODE 27TP auf www.pcgh.de. ❑



... das ultimative Sonderheft



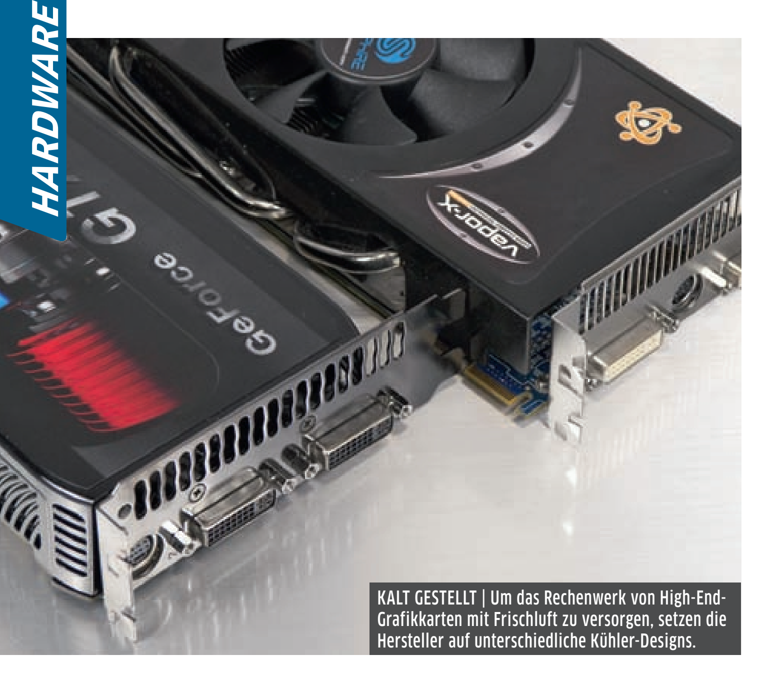
Pralle 100 Seiten

PLUS: exklusivem Ingame-Item und Client auf der DVD!

FÜR EINSTEIGER & FORTGESCHRITTENE

++ Jetzt bequem online bestellen: http://abo.pcgames.de ++ Seit 12.08.2009 am Kiosk ++ Jetzt bequem online bestellen: http://abo.pcgames.de ++

Schnelle Grafikkarten im Vergleich



KALT GESTELLT | Um das Rechenwerk von High-End-Grafikkarten mit Frischluft zu versorgen, setzen die Hersteller auf unterschiedliche Kühler-Designs.

Leistung: Single-GPUs

- **Race Driver: Grid** ist eine Radeon-Domäne – gerade mit 8x MSAA.
- Die GTX 285 ist bis 1.920 x 1.200 auf HD-4890-Niveau, wird darüber hinaus aber gnadenlos von der Konkurrenz überholt.

Legende: 1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF | 2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF | Minimum-Fps

Race Driver: Grid, Open Wheel, Mailand, Castello Circuit B

BESSER ▶ | Fps — ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

Karte	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Evga Geforce GTX 285 FTW	111,9 (+23 %)	85,4 (+10 %)	50,3 (-4 %)
Sapphire Radeon HD 4890 Atomic	111,3 (+22 %)	93,7 (+21 %)	65,6 (+25 %)
MSI Geforce GTX 285/1G Super-Pipe OC	104,6 (+15 %)	82,2 (+6 %)	47,8 (-9 %)
Geforce GTX 285/1G (Referenz)	102,9 (+13 %)	80,1 (+3 %)	46,7 (-11 %)
Radeon HD 4890/1G (Referenz)	101 (+11 %)	85 (+10 %)	59,4 (+13 %)
Geforce GTX 275/896M (Referenz)	93,9 (+3 %)	71,7 (-7 %)	35,1 (-33 %)
Radeon HD 4870/1G (Referenz)	91,2 (Basis)	77,5 (Basis)	52,5 (Basis)
Geforce GTX 260-216/896M (Referenz)	88,9 (-3 %)	62 (-20 %)	32,5 (-38 %)

System: Core i7 @ 3,5 GHz, 3 x 2 Gigabyte DDR3-RAM; Win Vista x64 SP2, Catalyst 9.6 (A.I. def.), Geforce 186.18 (Q)

ATOMIC GEGEN FTW: SPEZIFIKATIONEN



Name	ATI Radeon HD 4800 Series		
GPU	RV790	Revision	N/A
Technology	55 nm	Die Size	282 mm²
Release Date	Apr 02, 2009	Transistors	959M
BIOS Version	VER011.022.003.005.032723		
Device ID	1002 - 9460	Subvendor	Sapphire/PCPartner (174B)
ROPs	16	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0
Shaders	800 Unified	DirectX Support	10.1 / SM4.1
Pixel Fillrate	16.0 GPixel/s	Texture Fillrate	40.0 GTexel/s
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit
Memory Size	1024 MB	Bandwidth	134.4 GB/s
Driver Version	atiumdag 8.14.10.0671 (Catalyst 9.6) / Vista64		
GPU Clock	1000 MHz	Memory	1050 MHz
Default Clock	1000 MHz	Memory	1050 MHz
ATI CrossFire	Disabled (unsure on Vista64)		

Name	NVIDIA GeForce GTX 285				
GPU	GT200	Revision	B1		
Technology	55 nm	Die Size	470 mm²		
Release Date	Jan 15, 2009	Transistors	1400M		
BIOS Version	62.00.45.00.00				
Device ID	10DE - 05E3	Subvendor	EVGA (3842)		
ROPs	32	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	240 Unified	DirectX Support	10.0 / SM4.0		
Pixel Fillrate	23.0 GPixel/s	Texture Fillrate	52.7 GTexel/s		
Memory Type	GDDR3	Bus Width	512 Bit		
Memory Size	1024 MB	Bandwidth	177.9 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.15.11.8618 (ForceWare 186.18) / Vista64				
GPU Clock	720 MHz	Memory	1390 MHz	Shader	1620 MHz
Default Clock	720 MHz	Memory	1390 MHz	Shader	1620 MHz
NVIDIA SLI	Disabled				

GPU-Z stellt alle relevanten Leistungswerte der Karten zur Schau. Achten Sie besonders auf die sehr hohe Füllrate und Bandbreite der übertakteten GTX 285.

Von: Raffael Vötter

Ein-Chip-Grafikkarten bieten immer noch die beste Leistung pro Transistor. Im Test: die schnellsten Exemplare.

Atis Radeon HD 4890 und Nvidias Geforce GTX 285 sind die schnellsten Grafikkarten mit einem Chip (Single-GPU) auf dem Markt. Ihre Leistung erreichen sie durch hochgetaktete Recheneinheiten in einem einzelnen Kern. Daneben bieten AMD und Nvidia aber auch Modelle an, die zwei etwas langsamere Grafikchips auf einer Platine vereinen (Dual-GPU-Karten). Deren Skalierung fällt nicht optimal aus, Mikroruckeln stört die Bildverteilung und trotzdem sind sowohl die Leistungsaufnahme als auch die Lautstärke hoch. Ein-Chip-Karten liefern zwar niedrigere Bildwiederholraten, arbeiten dafür jedoch mit besserer Auslastung, sparsamer und in der Regel auch leiser.

DIE ELITE-SOLISTEN

Den Grafikkartenherstellern ist das aber nicht genug, daher gehören übertaktete Grafikkarten fest zu ihrem Portfolio. Auch etablieren die Partner meist wenige Monate nach dem Launch einer neuen Generation eigene Platinen- und Kühlerdesigns. Diese arbeiten in der Regel effizienter als die Referenzen von Ati und Nvidia. Wir betreiben etwas Selektion und vergleichen in diesem Artikel zwei Referenzkarten mit der herstellerseitigen Entwicklung. Die Teilnehmer bei dieser Gegenüberstellung sind Karten auf Basis von Nvidias Geforce GTX 285 und Atis Radeon HD 4890. Jedes der fünf Produkte (siehe Testtabelle rechts) ist auf einem Gebiet besser als die anderen.

MSI GTX 285 SUPER-PIPE

Seit einigen Monaten setzt MSI auf ein neues Platinen- und Kühlerdesign, welches auf allen neuen GTX-200-Karten zum Einsatz kommt. Die „Super-Pipe"-Karten nutzen die höchste Ausbaustufe des Kühlers: Fünf Hitzeleitrohre (Heatpipes) – zwei davon besonders dick – leiten die Wärme schnell vom Grafikchip zum Aluminium-Kühlblock. Dieser wird, ebenso wie die Platten auf dem Speicher, von zwei Axiallüftern à 70 Millimeter Durchmesser mit Frischluft versorgt. Das i-Tüpfelchen ist die – zaghafte – Übertaktung des Grafikchips auf 679 MHz; die anderen Einheiten arbeiten mit dem Referenztakt.

EVGA GEFORCE GTX 285 FTW

Der Hersteller Evga schickt die höchstgetaktete GTX 285 mit 1.024 Megabyte Videospeicher ins Rennen: Nvidias Vorgabe beträgt 648/1.476/1.242 MHz (Chip/Shader/Speicher), Evga bietet werkseitig 720/1.620/1.386 MHz. Die Karte trägt das Akronym im Namen („For The Win") nicht umsonst: Dank der rund zehnprozentigen Übertaktung dominiert die Karte fast jeden Benchmark. Das Platinendesign indes lässt Evga weitgehend unverändert: Auf der 26,5-Zentimeter-Platine sitzt Nvidias Dual-Slot-Kühler inklusive 80-Millimeter-Radiallüfter.

SAPPHIRE HD 4890 ATOMIC

Auf der Atomic kommt die potenteste Variante von Sapphires Vapor-X-Kühldesign zum Einsatz. Dieses führt die Hitze mittels Verdampfung schnell und effektiv von der Hauptwärmequelle (Grafikchip) weg. Im Zuge dessen tritt die Karte mit einer deftigen Übertaktung an: Anstatt des 850/975-MHz-Standards bei HD-4890-Karten arbeitet sie mit 1.000/1.050 MHz. Ob die fast 18-prozentige Übertaktung des Chips und das 8-prozentige Tuning des Speichers ausreichen, um eine Standard-GTX-285 zu schlagen? Neben der Atomic bietet Sapphire die Radeon HD 4890 Vapor-X an. Diese setzt auf einen etwas schwächeren Kühler und niedrigere Taktraten (870 gegenüber 1.000 MHz Chiptakt). Im Gegenzug ist sie jedoch günstiger – und breitflächig lieferbar.

REFERENZ VS. EIGENDESIGN: GEFORCE GTX 285

Nvidias Referenzkühler pustet fast die gesamte Abwärme aus dem Gehäuse und arbeitet bei Standard-

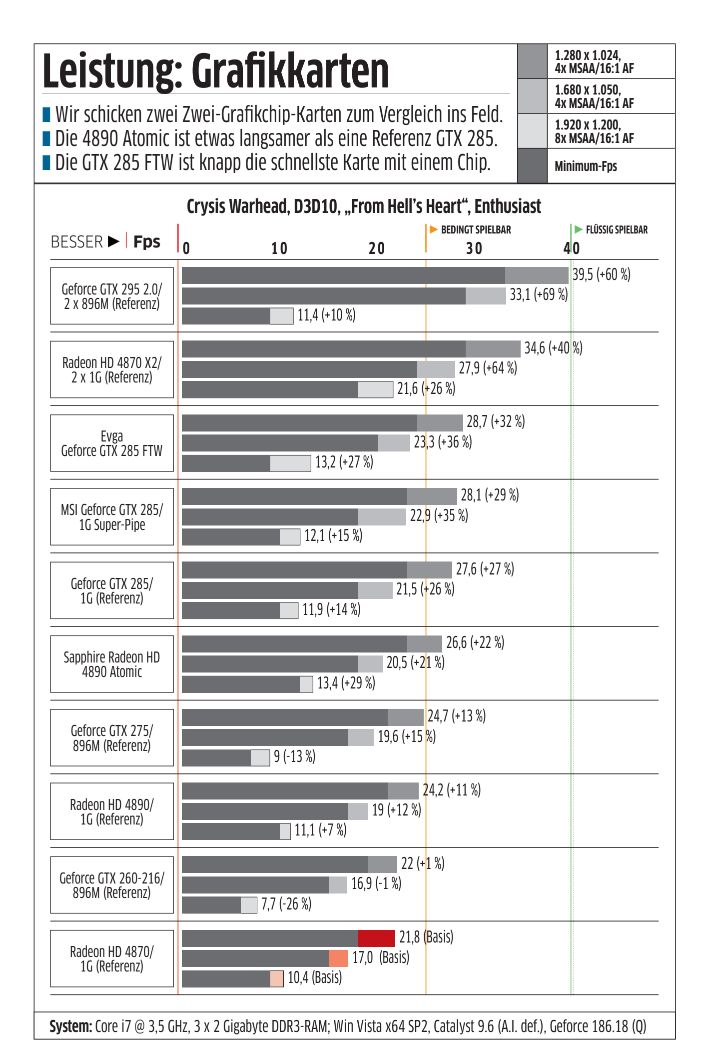
takt mit 1,7 Sone im Leerlauf sowie mit 3,7 Sone unter Spielelast. Die stark übertaktete GTX 285 FTW erzeugt 1,8 respektive 4,5 Sone und ist so unter Last deutlich hörbar. Dazu kommt das Spulenfiepen, welches bei allen GTX-285-Karten im Nvidia-Design auftritt: Bei dreistelligen Frameraten tritt ein Pfeifton auf, der oft auch bei geschlossenem Gehäuse hörbar ist. Das Phänomen unterliegt der Serienstreuung; so verhalten sich neuere Karten unauffälliger als die ersten. Die Lösung ist einfach: Aktivieren Sie Vsync. Bei üblichen Bildraten tritt das Problem nicht auf. Die Partnerdesigns von MSI, Palit/Gainward & Co. dämmen das Problem weiter ein. Die GTX 285 Super-Pipe OC fiept kaum noch. Außerdem ist der Kühler klar besser: Bei gleichen Temperaturen werden Ihre Ohren nur mit 0,7/1,2 Sone (2D/3D) konfrontiert. Der Aufpreis im Vergleich zum Standarddesign beträgt faire 20 Euro.

REFERENZ VS. EIGENDESIGN: RADEON HD 4890

Atis HD-4890-Konstruktion krankt sowohl an hoher Lautstärke als auch an großem Stromhunger im Leerlauf. Letztgenanntes Manko behebt auch kein herstellereigenes Design – alle HD-4890-Karten „verbrauchen" mindestens 60 Watt fürs Nichtstun. Dies liegt daran, dass sowohl der GDDR5-Speicher als auch dessen Controller mit voller Geschwindigkeit arbeiten müssen, damit Stabilität gewährleistet ist. Einzig Sapphires Vapor-X-Kühler bändigt die anfallende Hitze wirklich leise: Die Atomic arbeitet mit 1,3/2,3 Sone (2D/3D). Im Vergleich mit den 2,5/6,1 Sone des AMD-Designs ist das ein sehr guter Wert. An die exzellente Geräuschkulisse der GTX 285 Super-Pipe reicht aber auch das nicht heran. Die HD 4890 Vapor-X (nicht in der Testtabelle) erreicht ebenfalls gute 0,6/2,8 Sone und ist damit eine gute Alternative zur Atomic.

KAUFEMPFEHLUNGEN

Die HD 4890 Atomic liegt auf dem Leistungsniveau einer Standard-GTX-285 – und kostet mit 250 Euro aufwärts dementsprechend viel. Die Geforce punktet mit optionalem HQ-AF, der Auswahlmöglichkeit des Transparenz-AA-Verfahrens sowie inoffiziellen FSAA-Hybridmodi. Fps-Puristen treffen mit einer HD 4890 jedes Typs eine günstige und gute Wahl, Qualitätsfreunde sind mit einer GTX 200 besser beraten. ❑



GRAFIKKARTEN	Referenzdesign	Herstellerdesigns		Referenzdesigns	
Produkt	**Geforce GTX 285 FTW**	**N285GTX Super-Pipe OC**	**Radeon HD 4890 Atomic**	**Geforce GTX 285**	**Radeon HD 4890**
Hersteller/Webseite	Evga (www.evga.com)	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 370,-/ausreichend	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 260,-/befriedigend	Ca. € 280,-/befriedigend	Ca. € 170,-/gut
Grafikeinheit; Codename	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Radeon HD 4890; RV790 (55 nm)	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Radeon HD 4890; RV790 (55 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	240 (skalar)/80	240/80	800 (160 Vec5)/40	240 (skalar)/80	800 (160 Vec5)/40
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	301/720/1.620 MHz (1,05/1,23 Volt)	301/679/1.476 MHz (1,05/1,15 Volt)	240/1.000 MHz (1,05/1,36 Volt)	301/648/1.476 MHz (1,05/1,15 Volt)	240/850 MHz (1,05/1,31 Volt)
Speichertakt (2D/3D)	100/1.386 MHz	100/1.242 MHz	1.050/1.050 MHz	100/1.242 MHz	975/975 MHz
Ausstattung (20%)	**2,69**	**2,66**	**2,36**	**2,71**	**2,41**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR5 (0,5 Nanosekunden)	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR5 (0,5 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	NV-Referenz, 80-mm-Lüfter, Speicherkühler	Non-Referenz, Dual-Slot, 70-mm-Dual-Axial	Non-Referenz, Vapor-Chamber, 85-mm-Lüfter	NV-Referenz 80-mm-Lüfter, RAM-Kühler	AMD-Referenz, Dual-Slot, Radiallüfter
Software/Tools	Evga Precision (Übertaktungsprogramm)	Treiber-CD	Cyberlink Suite, 3D Mark Vantage Adv.	Treiber-CD	Cyberlink Suite, 3D Mark Vantage Adv.
Spiele-Vollversionen	-	Tomb Raider: Underworld	-	-	„Ruby ROM" mit Demo-Versionen
Handbuch; Garantie	Gedruckt (engl.); 10 Jahre nach Registrierung	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Komponentenkabel	YUV-Adapter, S-Video-Kabel	HDMI-/Komponentenkabel, CF-Bridge	Break-Out-Box	YUV-Adapter, Crossfire-Bridge
Adapter	2 x DVI-VGA, 2 x Molex auf 6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex auf 6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, 2 x Molex auf 6-Pin	2 x Molex auf 6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex auf 6-Pin
Eigenschaften (20%)	**1,25**	**1,66**	**1,51**	**1,99**	**2,23**
Temperatur (Desktop/**Crysis Warhead**)	44/86 Grad Celsius	44/83 Grad Celsius (Grafikchip)	44/62 Grad Celsius	43/80 Grad Celsius	53/72 Grad Celsius (GPU)
Lautstärke (Desktop/**Race Driver: Grid**)	1,8/4,5 Sone	0,7/1,2 Sone	1,3/2,3 Sone	1,7/3,7 Sone	2,5/6,1 Sone
Leistungsaufn. (Desktop/**Race Driver Grid**)	30,5/166 Watt	29/169 Watt	63/171 Watt	26,5/153 Watt	62/158 Watt
Übertaktungspotenzial (GPU/ALU/VRAM)	756/1.674/1.476 MHz	729/1.566/1.431 MHz	1.030/1.200 MHz	729/1.566/1.350 MHz	950/1.130 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Stromstecker	2 x 6-Pin	2 x 6-Pin	1 x 8-/1 x 6-Pin	2 x 6-Pin	2 x 6-Pin
Länge/Höhe	26,5/4,0 Zentimeter	26,5/4,0 Zentimeter	24/4,0 Zentimeter	26,5/4,0 Zentimeter	24/3,5 Zentimeter
Leistung (60%)	**1,90**	**1,92**	**2,12**	**1,94**	**2,28**
CoD: World at War (Durchschnitts-Fps)	68 (Standard)/55 (Qualität)/46 (Extreme)	64 (Standard)/54 (Qualität)/42 (Extreme)	55 (Standard)/47 (Qualität)/37 (Extreme)	63 (Standard)/53 (Qualität)/42 (Extreme)	50 (Standard)/43 (Qualität)/33 (Extreme)
Crysis Warhead (Durchschnitts-Fps)	30 (Standard)/24 (Qualität)/13 (Extreme)	29 (Standard)/22 (Qualität)/11 (Extreme)	26,5 (Standard)/20,5 (Qualität)/13,5 (Extr.)	28 (Standard)/22 (Qualität)/12 (Extreme)	24 (Standard)/19 (Qualität)/11 (Extreme)
Fallout 3 (Durchschnitts-Fps)	77 (Standard)/66 (Qualität)/50 (Extreme)	75 (Standard)/64 (Qualität)/48 (Extreme)	78 (Standard)/66 (Qualität)/51 (Extreme)	74 (Standard)/63 (Qualität)/47 (Extreme)	64 (Standard)/54 (Qualität)/44 (Extreme)
Race Driver: Grid (Durchschnitts-Fps)	123 (Standard)/102 (Qualität)/85 (Extreme)	124 (Standard)/101 (Qualität)/81 (Extreme)	127 (Standard)/111 (Qualität)/94 (Extreme)	123 (Standard)/99 (Qualität)/80 (Extreme)	117 (Standard)/101 (Qualität)/85 (Extreme)
Grand Theft Auto 4 (Durchschnitts-Fps)	48 (Standard)/46 (Qualität)/44 (Extreme)	47 (Standard)/43 (Qualität)/40 (Extreme)	45 (Standard)/42 (Qualität)/38 (Extreme)	46 (Standard)/43 (Qualität)/40 (Extreme)	43 (Standard)/39 (Qualität)/34 (Extreme)
FAZIT	Wertung: **1,95** + Stark übertaktet + Übertaktungspotenzial − Hoher Preis	Wertung: **2,03** + Guter Kühler + Dezente Übertaktung + Spiele-Vollversion	Wertung: **2,05** + Sehr schnell + Sehr guter Kühler − Leistungsaufnahme	Wertung: **2,10** + Relativ günstig − Spulenfiepen − Spartanisches Zubehör	Wertung: **2,29** + Zubehör + Günstig − Lauter Referenzkühler

Roccat Valo



Von: Frank Stöwer

Nach langer Entwicklungszeit ist es endlich verkaufsfertig: Roccats Tastenbrett für Spieler. Wir spielten Probe.

Was lange währt, wird endlich gut. Dieser Spruch trifft zumindest teilweise auf Roccats erste Gaming-Tastatur zu, denn mit der Entwicklung des Tastenbretts hat man sich zwei Jahre Zeit gelassen. Das Ergebnis ist ein hochwertig gefertigtes Keyboard (Gewicht: 1,250 Kilogramm), das 495 x 202 Millimeter groß und 20 Millimeter hoch ist. Anders als bei den direkten Konkurrenten Logitech G19 und Microsoft Sidewinder X6 fällt das Design schlicht aus. Die von einer Gummierung umrandete Valo ist zwar höhenverstellbar, eine Handballenablage besitzt sie aber nicht.

ÜPPIGE AUSSTATTUNG

Wie das Übersichtsbild zeigt, hat Roccat der Valo-Tastatur eine Fülle von durchdachten Funktionen und Extras spendiert. Dazu gehören beleuchtete Tasten, ein Mini-LCD, zwei MB interner Speicher, ein Mikrofon, ein Werkzeug zum Wechseln der Tasten, zusätzliche Anschlüsse, Media-Tasten und eine Deaktivierungsfunktion für die Beleuchtung sowie die Windows-, Shift-, Caps-Lock- und Tab-Taste.

DAS MAKROMONSTER

Das wichtigste Ausstattungsmerkmal der Valo ist ihre umfangreiche Makro-Funktion. Sie verfügt über 41 zusätzliche, mit bis zu 500 Aktionen belegbare Tasten, für die Roccat zur besseren Unterscheidung 45 austauschbare Pendants in den Farben Rot, Hellblau und Dunkelblau mitliefert. Die Makros können Sie in fünf Profilen mit jeweils vier Unterprofilen (Layer) abspeichern. Eines der Profile (Profile-2-Go) findet statt auf der Festplatte auch im internen, zwei MB großen Speicher Platz. Während die Makroflut Gelegenheitsspieler überfordert, freuen sich vor allem Online-Rollenspieler. Die haben zum Beispiel die Möglichkeit, für WoW ein Profil zu erstellen und für vier verschiedene Charaktere wie Jäger oder Paladin ein eigenes Unterprofil zu speichern. Die direkte Makro-Programmierung in Spielen läuft mithilfe der Aufnahme- und Abspieltasten einfach ab, sogar die Zeitverzögerung und die Länge des Tastendrucks werden mit aufgenommen. Wer die Makrobelegung mit der umfangreichen Software durchführt, benötigt etwas Einarbeitungszeit. An die ungewöhnliche Positionierung der Makro- und Profiltasten muss man sich ebenfalls erst gewöhnen.

MAKROPROGRAMMIERUNG PER SOFTWARE



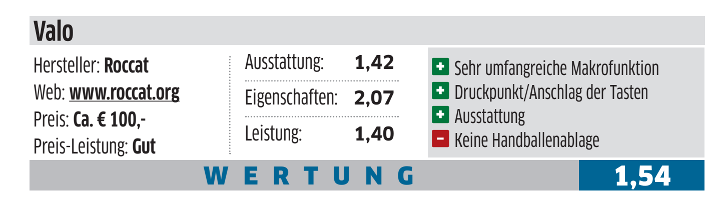
MAKRO-MANAGEMENT | Die umfangreiche Treibersoftware sowie der Makro-Manager ermöglichen eine genaue Tastenprogrammierung inklusive Zeitverzögerung, benötigen aber Einarbeitungszeit.

WEITERE PRAXISTESTS

Die Festlegung der auf dem LCD anzuzeigenden Infos sowie der Beleuchtungseigenschaften der Tastatur erfolgt ebenfalls über die anwenderfreundliche Software. Hier stellen Sie auch den Energiesparmodus für die nicht blendende Tastenbeleuchtung ein. Während der Kopfhörer- und der Mikrofon-Anschluss einwandfrei arbeiten, wird ein USB-Stick am USB-1.1-Anschluss nicht erkannt – hier wäre die USB-2.0-Variante die bessere Lösung gewesen. Obwohl die Tasten flach geraten sind, haben sie einen kurzen, direkten Druckpunkt. Für Vielschreiber könnte der Anschlag aber noch direkter sein. Ebenfalls problematisch: Will man die linke Shift-Taste betätigen, landet man gelegentlich auf der zweiten Profiltaste. Des Weiteren nimmt die Rutschfestigkeit bei ausgeklappter Höhenverstellung ab.

ERSTES FAZIT

Auch wenn die Roccat Valo vom Design her etwas schlichter ausfällt als die Konkurrenz – bei der Ausstattung, dem Funktionsumfang und der Bedienung der Software kann sie trotz geringer Mängel mithalten. Der Preis von 100 Euro ist auf jeden Fall gerechtfertigt. ❑



Valo

Hersteller: **Roccat**
Web: **www.roccat.org**
Preis: **Ca. € 100,-**
Preis-Leistung: **Gut**

Ausstattung:	1,42
Eigenschaften:	2,07
Leistung:	1,40

+ Sehr umfangreiche Makrofunktion
+ Druckpunkt/Anschlag der Tasten
+ Ausstattung
− Keine Handballenablage

WERTUNG 1,54

DIE WICHTIGSTEN AUSSTATTUNGSMERKMALE DER ROCCAT VALO IN DER ÜBERSICHT



41 Makrotasten
Die individuell programmierbaren Tasten lassen sich nicht nur mit Befehlsfolgen belegen, sondern auch noch durch Austauschtasten optisch kennzeichnen.

LC-Display (nur zweizeilig!)
Der integrierte Bildschirm zeigt Systeminfos an oder informiert über eingegangene E-Mails.

USB-1.1-Port
Zusätzlicher Anschluss für weitere Peripherie

Konnektivität
Anschlussmöglichkeit für ein Headset und das mitgelieferte Mikrofon

Profil-Tasten
Per Software können Sie Ihre Makrobelegung fünf Profilen mit jeweils vier Layern zuordnen.

2 MB Speicher
Ein Profil kann direkt gespeichert werden.

Makro-Layer-Tasten
Jedes Profil verfügt über vier Layer, die eine komplette Makrobelegung beinhalten können.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

* Durchschnittswert aus Crysis und Unreal Tournament 3 ** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
*** Durchschnittswert aus Call of Duty: World at War (dt.), Crysis Warhead, Fallout 3 und Race Driver: Grid; Standard = 1.280 x 1.024/4x MSAA/16:1 AF, Extreme = 1.920 x 1.200/4x MSAA/16:1 AF

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	Ca. € 80,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Powercolor Radeon HD 3850 PCS	Ca. € 85,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
Zotac Geforce GTX 295 („2.0")	Ca. € 400,-	2 x Nvidia GT200b	2 x 896 (GDDR3)	576/1008 MHz	2 x 240/80	1,8/4,4 Sone	80,0 Fps	59,7 Fps	1,76
Evga Geforce GTX 285 FTW	Ca. € 370,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	720/1.386 MHz	240/80	1,8/4,5 Sone	74,5 Fps	48,5 Fps	1,95
Point of View GTX 285 EXO	Ca. € 290,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	675/1.269 MHz	240/80	1,7/4,1 Sone	74 Fps	48 Fps	1,98
Xfx GTX 285 690M Black Edition	Ca. € 290,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	691/1.296 MHz	240/80	1,7/3,8 Sone	73 Fps	46 Fps	2,00
Asus EAH4870X2/HTDI/2G	Ca. € 380,-	2 x Ati RV770	2 x 1.024 (GDDR5)	2 x 750/1.800 MHz	2 x 800/40	2,5/9,5 Sone	75,2 Fps	62 Fps	2,05
Powercolor HD 4890 LCS	Ca. € 250,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	900/1.000 MHz	800/40	0,0/0,0 Sone	67,2 Fps	45,2 Fps	2,12
Zotac Geforce GTX 275 AMP	Ca. € 210,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	702/1.260 MHz	240/80	1,2/3,9 Sone	65,2 Fps	41,7 Fps	2,12
HIS Radeon HD 4890 Turbo	Ca. € 210,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	900/1.000 MHz	800/40	2,5/6,0 Sone	67,2 Fps	45,2 Fps	2,24
▶ Palit Geforce GTX 275	Ca. € 170,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	633/1.161 MHz	240/80	1,5/1,7 Sone	62,2 Fps	39,5 Fps	2,25
▶ Asus EAH4890 TOP	Ca. € 170,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	900/1.000 MHz	800/40	4,0/4,2 Sone	67,2 Fps	45,2 Fps	2,26
MSI R4890-T2D1G-OC	Ca. € 170,-	Ati RV790	1.024(GDDR5)	880/999 MHz	800/40	2,6/6,1 Sone	66,5 Fps	43,7 Fps	2,28
Sapphire Radeon HD 4890	Ca. € 190,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	850/975 MHz	800/40	2,5/6,1 Sone	65,2 Fps	43,2 Fps	2,29
MSI Radeon R4870-MD1G	Ca. € 130,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	750/900 MHz	800/40	0,4/3,0 Sone	54,5 Fps	38,2 Fps	2,40
Palit Radeon 4850 Sonic	Ca. € 140,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	685/1.000 MHz	800/40	1,0/2,0 Sone	44,5 Fps	30,0 Fps	2,70
Sapphire HD 4850 Vapor-X	Ca. € 100,-	Ati RV770	512 (GDDR5)	625/933 MHz	800/40	0,2/0,3 Sone	41,2 Fps	24,2 Fps	2,81

HAUPTPLATINEN

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium und Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	Ca. € 260,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	Ca. € 160,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus P5Q Deluxe	Ca. € 130,-	P45	0610/1.03G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Gigabyte EP45-DS3	Ca. € 110,-	P45	F9/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Zotac Geforce 9300-ITX Wifi	Ca. € 110,-	Geforce 9300	Nicht erkennbar	-	x16 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 9300, 2 x SATA, WLAN	Gut	Passiv	CL4 instabil	Bestanden	2,17

Sockel 1366 – Core i7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte EX58-Extreme	Ca. € 280,-	X58/CH10R	F2/1.0	2	x16 (3), x4 (1), x1 (1)	2 x 1000 MBit/s	10 x SATA, 1 X Firew., Diag.-LEDs, Kühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
MSI X58 Pro	Ca. € 180,-	X58/CH10R	7.0B8/3.1	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Gigabyte EX58-UD3R	Ca. € 150,-	X58/CH10R	F3/1.0	2	x16 (2), x4/x1 (1/2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48

Sockel AM2/AM2+ – Phenom II, Phenom, Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX, Athlon II und Sempron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	Ca. € 120,-	Nforce 780a SLI	0603/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 1 x Firewire, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	Ca. € 100,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Asrock AOD790GX/128M	Ca. € 80,-	790GX/SB750	1.20/1.01	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus M4A79 Deluxe	Ca. € 140,-	790FX/SB750	0801/1.01G	2	x16 (4), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 2 x Firewire, Epress Gate	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,55
▶ Gigabyte MA770-UD3	Ca. € 60,-	770/SB700	F5/1.0	2	x16 (1), x1 (4), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,56

Sockel AM3 – Phenom II und Athlon II

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	DDR3-1600	300 MHz	Wertung
MSI 790FX-GD70	Ca. € 150,-	790FX/SB750	1.0/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, OC-Regler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Stabil	1,37
Asus M4A78T-E	Ca. € 110,-	790GX/SB750	0801/1.02G	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA HD 3300, 128 MB Sideport	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Stabil	1,50
▶ Gigabyte MA770T-UDP3	Ca. € 75,-	770/SB710	F1/1.0	2	x16 (1), x1 (4), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire	Sehr gut	Passiv	Nicht best.	Stabil	1,51

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair Dom. TWIN2X4096-8500C5DF	Ca. € 75,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,45
▶ OCZ OCZ2P1066GK	Ca. € 50,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,61
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	Ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,63
Corsair TWIN2X4096-8500C5	Ca. € 55,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	555 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	Ca. € 40,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	510 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-15	nicht möglich	1,78

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1066	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
OCZ OCZ3P1600E6GK	Ca. € 95,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1600	7-7-7-24	855 MHz, 1,65 Volt	5-4-4-10	7-7-7-24	1,64
OCZ OCZ3P18004GK	Ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1800	8-8-8-27	830 MHz, 1,95 Volt	6-6-6-18	7-7-7-20	1,74
▶ Crucial CT3KIT2566BA1339	Ca. € 85,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1333	8-8-8-27	830 MHz, 1,95 Volt	6-6-6-18	7-7-7-20	1,87
G.Skill F3-10600CL7D-4GBPI	Ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1333	CL9	890 MHz, 1,6 Volt	6-5-4-10	nicht möglich	2,09

USB-STICKS

Produktname	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	Ca. € 75,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
OCZ Rally 2	Ca. € 70,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
▶ OCZ ATV	Ca. € 40,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Sandisk Cruzer Contour	Ca. € 30,-	USB 2.0	8 GB	Ja/ja	29,0 MB/s	15,0 MB/s	0,6 ms	1,72
Corsair Flash Voyager	Ca. € 135,-	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

24 Zoll (16:9/16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2433wm (1.920 x 1.080)	Ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	20 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	96 bis 282 cd/m²	Audio	1,91
Iiama Prolite B2409HDS (1.920 x 1.080)	Ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	21 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	39 bis 251 cd/m²	Audio, Pivot	1,91
LG Flatron W2453TQ (1.920 x 1.080)	Ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	16 ms	Sehr gut	Gut	52 bis 295 cd/m²	-	2,13
▶ Acer X3 Excel X243H (1.920 x 1.080)	Ca. € 170,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	75 bis 240 cd/m²	Audio, Eco-Modus	2,47
26 Zoll bis 30 Zoll (16:9/16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
▶ Novita 2602WHD (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Viewsonic VX2835wn (27,5 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko., HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Eizo Flexiscan SX2761W (27 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 1.500,-	2 x DVI	27 ms	Sehr gut	Sehr gut	110 bis 340 cd/m²	USB-Hub, Pivot	2,02
Samsung Syncm. 305T Plus (30 Zoll, 2.560 x 1.600)	Ca. € 1.150,-	DVI	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	74 bis 230 cd/m²	USB-Hub	2,03
Asus VW266H (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D, HDMI, u. a.	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	78 bis 248 cd/m²	Audio	2,14

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	Zugriff	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
▶ Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	Ca. € 65,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9/7,4 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,52
Seagate Barracuda 7200.12 ST3500418AS	Ca. € 45,-	SATA	500 GB	7.200	0,4 Sone/0,7 Sone	16,4/9,2 ms	16 MB	106,9/106,4 MB/s	2,53
WD Caviar Green WD20EADS	Ca. € 190,-	SATA	2.000 GB	5.400	0,2 Sone/0,3 Sone	14,4/7,0 ms	32 MB	77,4/77,5 MB/s	2,57

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	Ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-Chinema	Ca. € 100,-	2+1 (Raumklang)	180 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	Ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	Ca. € 380,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Motiv 5	Ca. € 429,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,53
▶ Teufel Concept E Magnum Power Edition	Ca. € 200,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	Ca. € 140,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out, S/PDIF)	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	Ca. € 140,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
▶ Creative X-Fi Xtreme Gamer	Ca. € 60,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-Out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Roccat Kone	Ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
Razer Mamba	Ca. € 105,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.600 Dpi	130 Gramm	Uneingeschränkt	Ja	1,68
▶ Microsoft Sidewinder X8	Ca. € 60,-	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	4.000 Dpi	142 Gramm	Uneingeschränkt	Ja	1,84

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	Ca. € 130,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
Logitech G15 (Refresh)	Ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
▶ Microsoft Sidewinder X6	Ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modulare Bauweise	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,48



SPIELERECHNER IM EIGENBAU

EINSTEIGER-PC

Prozessor: € 70,-
AMD Athlon II X2 250 (Sockel AM2+/AM3)
Kühler: € 0,-
Boxed-Kühler
Hauptplatine € 70,-
Gigabyte MA770-UD3 Rev. 2.0 (AMD 770)
Arbeitsspeicher: € 50,-
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5
Grafikkarte: € 110,-
Sapphire Radeon HD 4870 (512 MB, bulk)
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 35,-
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)
Netzteil: € 55,-
Enermax PRO82+ (385 Watt)
Gehäuse: € 50,-
NZXT Beta

AUFSTEIGER-PC

Prozessor: € 190,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)
Kühler: € 35,-
Scythe Mugen 2
Hauptplatine: € 110,-
Asus P5Q Pro (Intel P45)
Arbeitsspeicher: € 50,-
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5
Grafikkarte: € 170,-
Sapphire Radeon HD 4890 (1.024 MB, bulk)
Soundkarte: € 65,-
Creative X-Fi Titanium (bulk)
Festplatte: € 70,-
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)
Netzteil: € 80,-
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)
Gehäuse: € 60,-
Xigmatek Midgard

HIGH-END-PC

Prozessor: € 170,-
AMD Phenom II X4 955 B.E. (Sockel AM2+/3)
Kühler: € 60,-
Termalright IFX-14 + Scythe S-Flex SFF21E
Hauptplatine: € 150,-
MSI 790FX-GD70 (790FX, Sockel AM3)
Arbeitsspeicher: € 75,-
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR3-1600, CL7
Grafikkarte: € 310,-
Palit Geforce GTX 285 (2.048 MB)
Soundkarte: € 140,-
Creative X-Fi Titanium Champion Series
Festplatte: € 100,-
Seagate Barracuda ST31500341AS (1.500 GB)
Netzteil: € 130,-
Enermax Modu82+ (625 Watt)
Gehäuse: € 230,-
Lian Li PC-A77

* Der Gesamtpreis enthält noch die Kosten für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben **Quake 4 (dt.): Use Destruction** ebenfalls die **The Witcher**-Mod, **Full Combat Rebalance** und **Crysis Wars Extended**. Außerdem legen wir Ihnen unser großes Mod-Special zu **Doom 3** ans Spielerherz. Rollenspielfans freuen sich über die umfangreiche Fan-Erweiterung **The Elder Scrolls 4: Oblivion – Adash: Stadt der Magie.** ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Crysis: Crysis Wars EX	●	●	–
Doom 3: Demon Wars	–	–	●
Doom 3: Extreme Quality	–	–	●
Doom 3: In Hell: Director's Cut	–	–	●
Doom 3: Z-Hunter	–	–	●
Doom 3:	–	–	●
Half-Life 2: Episode 2 – Mission Improbable	●	●	–
Half-Life 2: Episode 2 – Research and Development	●	●	–
Quake 4: Use Destruction	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Adash: Stadt der Magie – Drittes Kapitel: Das Triumvirat der Danqua	●	●	–
The Witcher: Full Combat Rebalance & Flash Mod	–	–	●

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

DIVINITY 2: EGO DRACONIS
Der Deutsche Dustin Lessner aka Master of Darkness ist in der Modding-Community durch seine Texturen-Mods für **The Witcher** und auch **Mass Effekt** bekannt. Leider erst nach dem DVD-Schluss dieser Ausgabe hat er nun auch eine Mod veröffentlicht, die die Texturen des Action-Rollenspiels **Divinity 2: Ego Draconis** aufbrezelt. Die höher aufgelösten Pixeltapeten lassen die ohnehin schon schicke Spielwelt jetzt noch stimmiger aussehen.
Info: moddb.com/mods/ego-draconis-divinity-2-texturen-mod

LEFT 4 DEAD: COTTAGE OF DOOM
In dieser Mod müssen Sie gegen Wellen anstürmender Zombies bestehen. Dazu verschanzen Sie sich in einer Hütte, deren hölzerne Einrichtungsgegenstände Sie zerlegen, um damit Türen und Fenster zu verrammeln.
Info: www.l4dmapsdirect.webs.com

CRYSIS: ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT
Modder Tirido bastelt schon länger an einer Umsetzung der aus dem Film **Zurück in die Zukunft** bekannten Zeitreisen mit einem DeLorean. Der historische Flügeltür-PKW genießt spätestens seit Marty McFlys Ausflügen damit Kultstatus. Ein erstes Demo-Video des Entwicklungsstandes der Mod hat verblüffende Ähnlichkeit mit dem Film. Glühende Reifenspuren, Lichtblitze und Dampf nach dem Zeitsprung. Fantastisch!
Info: www.crysisnews.de/news-artikel,Nostalgische-Zeitreisen,43452,1.html

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Mission Improbable

Als Leveldesigner für **Bionic Commando**, **Team Fortress 2** und **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** hat sich der Schwede Magnar Jenssen bereits kräftig ausgetobt und kredenzt uns nun auch noch das wirklich gelungene **Mission Improbable** für **Half-Life 2: Episode 2**.

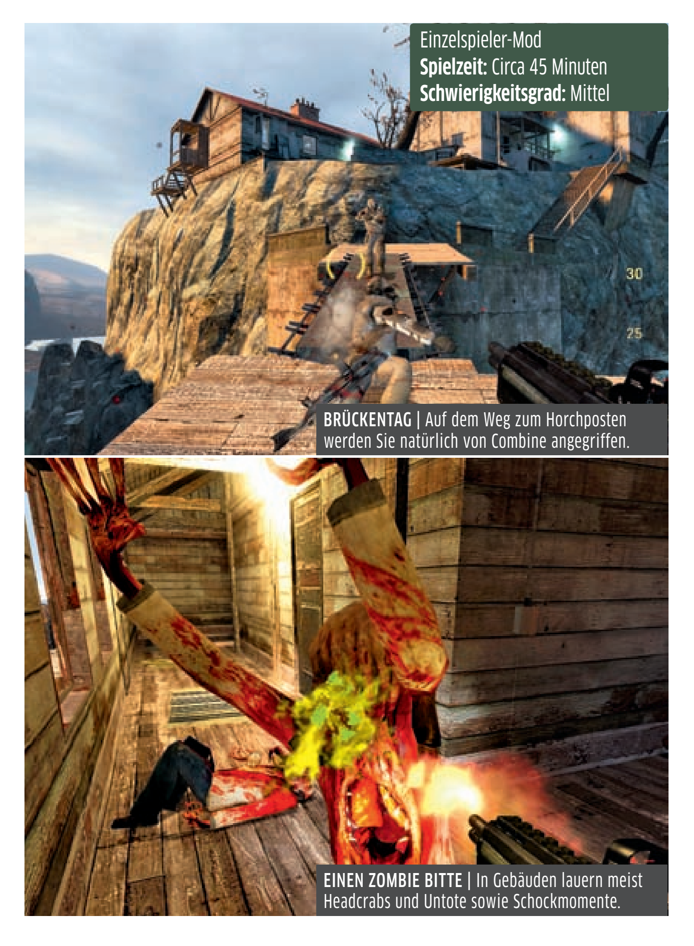
Die Einzelspieler-Episode soll einmal aus drei Maps bestehen, die zunächst jedoch alle einzeln veröffentlicht werden. Den bereits erschienenen ersten und wirklich superben Teil haben wir für Sie auf unsere Heft-DVD gepackt.

Darin sollen Sie in den Stiefeln von Gordon Freeman herausfinden, warum auf einem Abhörstützpunkt des Widerstands plötzlich Funkstille herrscht. Per Boot kommen Sie in einer Grotte an und machen sich auf den Weg bis hin zu einem alten Leuchtturm. Obwohl die Mod nur die üblichen Gegner und Waffen aus dem Hauptspiel bietet, macht sie mächtig Laune. Das ist vor allem dem vorbildlichen Leveldesign zu verdanken, das Sie zu keiner Zeit verschnaufen lässt. Dabei wäre es gerade bei **Mission Improbable** empfehlenswert, auch einmal verschnaufen und die überragende Grafikqualität genießen zu können.

Es ist beeindruckend, was Magnar Jenssen aus der **Half-Life 2**-Engine herausholt. Zumindest, was die beeindruckende Fernsicht und die schicken Lichteffekte angeht. An matschigen Texturen – gerade in der Nahansicht einiger Objekte – krankt die Mod allerdings ebenso wie das Hauptspiel.

Fazit: Spielen Sie **Mission Improbable** unbedingt! Wir garantieren sahnige Grafik, coolen Sound und ein wirklich gelungenes Leveldesign. (mb) ❑

Info: www.magnarj.net



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 45 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Mittel

BRÜCKENTAG | Auf dem Weg zum Horchposten werden Sie natürlich von Combine angegriffen.

EINEN ZOMBIE BITTE | In Gebäuden lauern meist Headcrabs und Untote sowie Schockmomente.

HALF-LIFE 2

Zeitgeist

Mit der **Half-Life 2**-Mod **Zeitgeist** ist ein interessantes Projekt aus Deutschland in Arbeit. **Zeitgeist** wird im fiktiven Jahr 1934 in Europa spielen. Nach 13 Jahren bewaffnetem Konflikt wollen die Staatsoberhäupter der kriegsführenden Staaten in London mit der Gründung eines Völkerbundes die Grundlage für einen dauerhaften Frieden schaffen.

Ihre Spielfigur Robert Czerny reist als Reporter einer Tageszeitung an, um über die Friedenskonferenz zu berichten. Allerdings geht auf dem Treffen eine Bombe hoch, in der Stadt bricht Chaos aus. Nun müssen Sie Ihrer journalistischen Spürnase folgen, um die Drahtzieher des Anschlages zu finden.

Es erwarten Sie politische Intrigen, dunkle Verflechtungen und Geheimorganisationen sowie actionreiche Schusswechsel und Verfolgungsjagden in europäischen Städten. **Zeitgeist** verschmilzt Science-Fiction und Mystery-Elemente mit einer klassischen Kriminalgeschichte und bringt unkonventionelle Waffen und Transportmittel, etwa Luftschiffe und Straßenbahnen, ins Spiel. In Kürze sollen Website und Trailer neue Infos verraten. Wir sind gespannt. (mb) ❑

Info: moddb.com/mods/zeitgeist

Vorschau
Einzelspieler-Mod



STATTLICH | Der Detailreichtum der Bilder ist überwältigend. Hier sehen Sie Stuttgart um 1930.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

PIRATENPARTEI MIT SPRAYLOGOS
Mit selbst erstellten Spraylogos für Counter-Strike: Source und 1.6, Left 4 Dead, Team Fortress 2 und Day of Defeat: Source macht die Piratenpartei Ingame-Werbung in eigener Sache für die Bundestagswahl am 27. September 2009. Auf den Logos prangt die Überschrift „Mordwaffe 2.0" und der Text: „Wir sind gegen ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot von sog. Killerspielen. 27. September – PIRATEN wählen!" Wie die Logos in die Spiele eingebaut werden, erklärt ein Wiki-Eintrag der Partei.
Info: wiki.piratenpartei.de

WARCRAFT 3: DOTA ALLSTARS
Für die wohl beliebteste und umfangreichste Warcraft 3-Map Defence of the Ancients Allstars von Modder IceFrog ist die neue Version 6.61c erschienen. Das Update war notwendig, um die Karte mit dem neuen Warcraft 3-Patch 1.24a kompatibel zu machen. In DotA Allstars treten jeweils zwei Teams mit je fünf Spielern gegeneinander an. Jeder Spieler steuert eine Helden-Figur, die Erfahrungspunkte sammelt und mit mehr als 100 Ausrüstungsgegenständen verbessert werden kann.
Info: www.playdota.com

GTA 4: ENB SERIES
Boris Vorontsov, der mit seiner ENB Series (meist älteren) Spielen zu neuer Optik verhilft, hat nun auch Grafikmods für GTA 4 veröffentlicht. Diese bieten bessere Reflexionen auf Fahrzeugen und neue Anti-Aliasing-Modi.
Info: www.boris-vorontsov.narod.ru

BATTLEFIELD 2

Project Reality v0.86

Bereits seit 2005 werkeln Modder an der Fan-Erweiterung **Project Reality**, um **Battlefield 2** realistischer zu gestalten.

Während die Mod anfangs nur die Zielhilfe abschaltete, bietet die aktuelle Version 0.86 eine Vielzahl an Änderungen. Neben neuen Mehrspieler-Modi (ASS, Insurgency) packt **Project Reality** auch neue Fraktionen samt frischen Knarren und Fahrzeugen sowie etliche neue Schlachtfelder (etwa Afghanistan oder Irak) auf Ihre Festplatte.

Aber Obacht: Die geniale und mit dem Kartenpaket 3,2 Gigabyte große Mod taugt nur für Teamplayer, die bereit sind, einem Squad beizutreten und in der Gruppe zu agieren. (mb) ❑

Info: www.realitymod.com

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel



MEHR DETAILS | Dieser Spieler hat sein Sturmgewehr M4 mit einem ACOG-Zielfernrohr ausgerüstet.

GRATISSPIEL

TES 2: Daggerfall

Bethesda Softworks macht den Fans der **Elder Scrolls**-Reihe ein schönes Geschenk. Seit Juli ist der zweite Teil mit dem Untertitel **Daggerfall** als Freeware erhältlich.

Bis heute besitzt Daggerfall die flächenmäßig größte Spielwelt aller Teile der Reihe. Auf ca. 160.000 Quadratkilometern befinden sich in Tamriel 15.000 begehbare Dörfer, Städte und Verliese, die Sie mit Ihrem Helden in der Ego-Perspektive durchstreifen können.

Da es sich bei dem Spiel um ein DOS-Programm handelt, benötigen Sie unter Windows XP und Vista zur Installation und zum Spielen das Programm DOS-Box, das sich ebenfalls auf der Heft-DVD befindet. (mb) ❑

Info: www.elderscrolls.com

Gratisspiel (Einzelspieler)
Spielzeit: Circa 60 bis 80 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel



JOBSUCHE | Der Held spricht mit einem Herrscher im Reich Daggerfall, um neue Aufträge zu besorgen.

DOOM 3

In Hell: Director's Cut

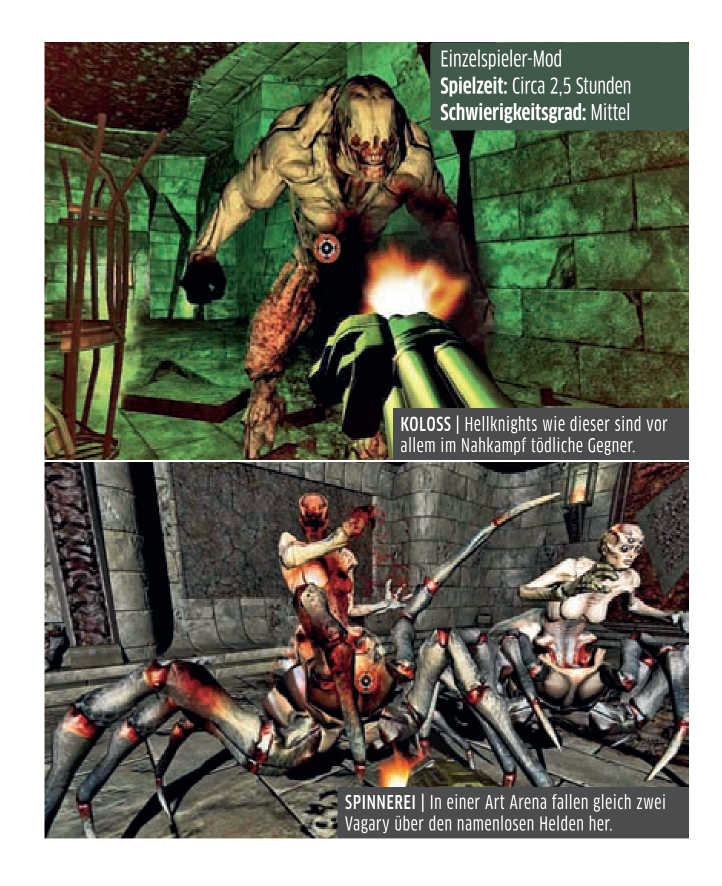
Die Hintergrundgeschichte der Doom 3-Modifikation In Hell: Director's Cut ist so dünn wie der Kaffee in einem mallorquinischen Zwei-Sterne-Hotel. Fakt ist: Ihr namenloser Held stapft über einen Planeten, auf dem es vor Zombies und Dämonen nur so wimmelt. Und um eine angemessene Höllen-Atmosphäre zu erzeugen, dürfen natürlich auch die obligatorischen Lavaströme nicht fehlen. Wenn Sie auf schicke Grafik, cleveres Leveldesign und gnadenlose Action stehen, sind Sie hier richtig.

In Hell wartet zwar nicht mit einem Dauerbombardement an Schockmomenten auf, dafür erinnert die Einzelspieler-Mod an klassische 3D-Shooter. Ständig tauchen Gegner auf, Sie sind sich nirgends Ihres virtuellen Lebens sicher. Auch nicht auf den beiden neuen Karten, die Steve Kirbst für seinen Director's Cut kreierte und die Ihnen das Gefühl geben, mitten in der Hölle gelandet zu sein.

Für diese neuen Orte ließ Steve es sich nicht nehmen, Ihnen den einen oder anderen gehörigen Schrecken einzujagen. Wenn plötzlich Wände aufbrechen und sich ein Monster aus den Trümmern brüllend auf Sie stürzt, rauscht Adrenalin durch Spieleradern.

Generell trägt die gelungene Klang- und Musikuntermalung prächtig zur Gänsehaut-Stimmung bei. Sehr viele Schalterrätsel verlangen entweder eine gehörige Portion Geduld oder Hirnschmalz von Ihnen. So kommt aber auch Abwechslung ins Spiel. (ab/mb) ❑

Info: www.doomerland.de.vu



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

KOLOSS | Hellknights wie dieser sind vor allem im Nahkampf tödliche Gegner.

SPINNEREI | In einer Art Arena fallen gleich zwei Vagary über den namenlosen Helden her.



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Schwer

DICKES DING | Mit einer Schrotflinte und wenigen Lebenspunkten stehen Sie einem Pinky gegenüber.



HIER SPIELT DIE PHYSIK | Jedes Geschoss wird als einzelnes 3D-Objekt ballistisch korrekt berechnet.

DOOM 3

Demon Wars

Die Idee für seine Koop-Mod Demon Wars beschreibt Macher Oneofthe8devilz (Scared Pixel Studios) wie folgt: „Das ist im Grunde genommen ein solches Doom 3, wie ich es mir seit seiner Ankündigung zu spielen wünschte. Kooperative Kämpfe gegen Horden von Monstern in riesigen Außengeländen (wie bei den Vorgängern), kombiniert mit der in Sachen Licht und Schatten revolutionären Grafik-Engine von Doom 3."

Schon durch dieses Setting unterscheidet sich die Modifikation Demon Wars vom gewöhnlichen Mehrspielerpart. Nun schleichen Sie nicht mehr durch dunkle Gänge, die das beklemmende Gefühl erzeugen, dass sie beobachtet und verfolgt werden, sondern setzen sich in grellem Tageslicht gegen die bekannten Monster aus dem Hauptspiel zur Wehr. Kaum haben Sie einige Pixelbiester erledigt, strömen unablässig neue herbei.

Bei der Umsetzung der Mod wurde auch viel Liebe zum Detail bewiesen, denn Demon Wars serviert Ihnen nicht einfach die schon etwas betagte Grafik, sondern brezelt diese mit modernen technischen Spielereien wie Bloom-Effekten, Motion Blur und realistischem Schattenwurf zur Drei-Sterne-Grafik auf. Das trägt auch noch einmal deutlich zur Atmosphäre bei.

Den Gegnermassen treten Sie mit einem maximal vierköpfigen Team in den Spielmodi Last Man Standing, (Team-)Deathmatch oder Tournament entgegen. Damit Sie im recht hektischen Spielverlauf nicht hinterrücks angegriffen und womöglich sogar geplättet werden, sollten Sie häufig auf die Möglichkeit zurückgreifen, die Gefechte in der frisch integrierten Verfolgerperspektive zu bestreiten.

Demon Wars selbst erhebt den Anspruch, einer der wenigen Mehrspieler-Shooter zu sein, „die Schaden und Ballistik von Geschossen absolut präzise kalkulieren." So wird wirklich jedes Geschoss in der Mod als einzelnes 3D-Objekt gerendert und seine Flugbahn durch physikalische Parameter wie die Schwerkraft beeinflusst.

Die Hintergrundgeschichte der Koop-Mod spielt im Jahr 2145. Die Beteiligten der Vorfälle auf der UAC-Marsforschungsstation finden bei ihrer Rückkehr zur Erde erneut Dämonenhorden vor. (mb) ❑

Info: www.scared-pixel-studios.com/d3_demonwars

DOOM 3

5.56 mm Full Metal Jacket

Diese Mehrspieler-Mod (Kurz-Name **5.56 mm FMJ**) stammt von den Machern von **Demon Wars** (siehe links unten). Sie wird vom gleichen technischen Gerüst befeuert und protzt daher ebenfalls mit ballistisch korrekten Flugbahnberechnungen für die Geschosse Ihrer Wummen.

Im Jahr 2002 haben sich die beiden letzten großen Mächte der Erde, nämlich Ost und West, das Ziel gesetzt, den jeweils anderen so schnell und effektiv wie möglich aus dem Weg zu räumen, um selbst die Vorherrschaft über die jeweiligen Gebiete für sich zu beanspruchen. Die insgesamt 25 Schlachtfelder sind über die ganze Welt verteilt und variieren stark in ihrem Aussehen. Einerseits bewegen Sie sich in weitläufigen Außenarealen, andererseits gibt es auch die Möglichkeit, sich in altbekannten, verzweigten Gängen in den Spielmodi Capture the Flag, Capture and Control oder dem guten, alten (Team-)Deathmatch mit den Gegnern zu messen.

Während die Außengebiete meist in weitläufigen Wüsten liegen, spielen sich die Kämpfe in den Innenlevels in engen, teils unterirdischen Metallkomplexen ab, wie sie die Spieler ähnlich bereits aus **Doom 3** kennen.

Die Spezialeinheiten beider Teams setzen sich aus kampferprobten Marines sowie perfekt ausgebildeten Ingenieuren und Wissenschaftsexperten zusammen, die Sie aus einem großen Waffenarsenal ausstatten können. Dieses variiert je nach gewähltem Team und stellt Ihnen eine beeindruckend große Palette an Kriegsgerät zur Verfügung, das in sieben Waffenklassen aufgeteilt ist: Fäuste/Taschenlampe, Pistolen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Sturm- und Scharfschützengewehre sowie Granaten.

Die Spieler können aus elf Spielermodellen wählen und dank des erweiteren Gameplays auch voll konfigurierbare KI-Spieler hinzufügen. Die Mod läuft übrigens – genau wie **Demon Wars** – nicht nur unter Windows (XP oder Vista), sondern auch unter MacOS und Linux. (mb) ❑

Info: http://www.scared-pixel-studios.com/556mmfmj



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Schwer

SCHAUFENSTER | Elf Spielermodelle für Marines, Ingenieure und Wissenschaftler stehen zur Wahl.

HÜTCHENSPIEL | Neben engen, detaillierten Innenlevels wie diesem geht es auch draußen zur Sache.

DOOM 3

Z-Hunter

In der inoffiziellen Fortsetzung von **Doom 3** ruft die UAC eine Spezialeinheit mit dem Namen Zombie-Hunter, kurz Z-Hunter, ins Leben, die die teuflischen Horden ins Fegefeuer zurücktreiben soll.

In den acht Missionen schauen Sie dabei aber nicht aus der Ego-Sicht in die glühenden Augen der Feinde, sondern aus der Vogelperspektive. Die bietet zwar mehr Überblick, fordert aber auch eine Umstellung bezüglich der Steuerung.

Die Metal-Musik der Band Desecrative Phoneticism sorgt für Stimmung – besonders wenn Sie dabei hartnäckige Gegner zu Fässern locken und diese dann in die Luft jagen. (ab/mb) ❑

Info: http://zhunter.atomicarmadillo.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

FEUERWERK | Ihr Z-Hunter hat einige Fässer in die Luft gesprengt, um die Monster aufzuhalten.

DOOM 3

Extreme Quality Mod

Man sieht **Doom 3** die fünf Jahre an, die es mittlerweile auf dem Buckel hat. Um die Grafik des Shooter-Veteranen aufzupeppen, empfehlen wir Ihnen die Mod **Extreme Quality** von Kai „Rygel" Hutter.

Der Modder hat alle 5.127 Texturen von **Doom 3** und 622 Pixeltapeten des (in Deutschland indizierten) Add-ons überarbeitet, das Bump-Mapping optimiert sowie Parallax- und Relief-Mapping eingebaut.

Zudem können Sie in **Doom 3** nun die doppelläufige Schrotflinte und die Gravity Gun einsetzen und sowohl Monster als auch Charaktere und Waffen mit Skinpacks umgestalten. Außerdem haben viele Wummen neue Sounds und Effekte erhalten. (mb) ❑

Info: repage8.de/member/rygel



Grafik-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

SCHÖN GEFÄHRLICH | Die Monster sind neu texturiert natürlich immer noch so tödlich wie vorher.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

▲ **BRANDGEFÄHRLICH** | In der Dimension der Danqua ist der Held absolut nicht willkommen und wird gleich von drei Gegnern angegriffen.

▼ **HAARIGE ANGELEGENHEIT** | Dieser finstere Bösewicht weiß etwas über die Hintergründe der Danqua-Invasion.

ALBTRAUM | In den Gängen der Weißen Exklave fallen zahlreiche Gegner, etwa dieser gefährliche Traumfresser, über Sie her.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Adash: Das Triumvirat der Danqua

Von: Andreas Bertits

Das dritte Kapitel der spannenden Adash-Saga schickt Sie in die Unterwelt und in eine Dimension voller fieser Dämonen.

Als die Blaue Exklave angegriffen wird und ein unbekannter Feind das Bauwerk der Weisen in Schutt und Asche legt, bleibt Ihnen keine Zeit zum Nachdenken. Der Grund der Attacke wird schnell klar: Es handelte sich nur um ein Ablenkungsmanöver, denn das eigentliche Ziel ist die Große Weiße Exklave. Haben die finsteren Danqua etwas damit zu tun?

Blaue Exklave? Weiße Exklave? Danqua? Wenn Sie damit nichts anzufangen wissen, haben Sie bisher wohl mit Adash: Stadt der Magie eine der umfangreichsten und spannendsten Modifikationen für The Elder Scrolls 4: Oblivion verpasst. Nach den ersten beiden Teilen veröffentlichte Modder Lord Kain jetzt die dritte Episode seiner Saga um Adash, eine Stadt in einem Land weit westlich des aus der The Elder Scrolls-Reihe bekannten Kontinents Tamriel. Der dritte Teil Das Triumvirat der Danqua beginnt mit dem eingangs erwähnten Angriff auf die Blaue und Weiße Exklave. In Letzterer erfahren Sie vom einzigen Überlebenden, dass die Feinde aus den Abwasserkanälen kamen und so alle überraschen konnten.

Mit Ihrem Abstieg in die stinkenden Rohre beginnt das Abenteuer dann richtig. Als seltsame, mit Runen verzierte Steine in dem unterirdischen Labyrinth aus dem Boden schießen und Anhänger des Purpurnen Zirkels auftauchen, wissen Sie, dass irgendwas faul ist.

Nach einem sehr langen Sturz in die Finsternis befinden Sie sich tief unter Adash, in einer Welt, die älter als das Licht selbst ist. Da bleibt dem Recken nichts anderes übrig, als einen Weg zurück an die Oberfläche zu suchen. Das Tunnelsystem ist jedoch nicht so einfach zu durchschreiten. Denn auch wenn grausige Schattenkreaturen über Sie herfallen, mit dem Schwert allein kommen Sie nicht weiter. Knackige Rätsel bringen Ihr Hirn zum Glühen und bieten eine willkommene Abwechslung zu den harten Kämpfen. Apropos Kämpfe: In Adash treffen Sie auch auf neue Kreaturen, etwa die gigantischen Traumfresser, die wie gehörnte Trolle aussehen und einen ordentlichen Bums draufhaben.

Modder Lord Kain zog mit Das Triumvirat der Danqua alle Register. Nicht nur dass die Orte, die Sie während Ihrer Wanderungen besuchen, wunderschön gestaltet sind und die Geschichte Lust auf mehr macht, auch die Dialoge sind hervorragend mit deutscher Sprachausgabe unterlegt. Die Sprecher machen einen sehr professionellen Eindruck. Eigens komponierte Musik, die wie die Faust aufs Auge zur Mod passt, sowie neue Waffen und Ausrüstung komplettieren das fantastische Spielerlebnis. Damit Sie das Abenteuer komplett erleben können, finden Sie alle drei Teile auf der Heft-DVD. (ab/mb) ❑

Info: www.adash-web.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

BALLERMANN | Hinter jeder Ecke lauern Strogg Marines auf den Spieler und seinen Trupp.

QUAKE 4

Use Destruction

Von: Andreas Bertits

Die Strogg greifen an und wollen die Menschheit vernichten!

Die Strogg-Basis muss eingenommen werden! Als die Truppe menschlicher Kämpfer durch eine Tür ins Freie vorrückt, wartet eine böse Überraschung. Ein gigantischer Strogg-Kampfroboter ragt in den Himmel und plötzlich rasen Raketen von ihm auf die Marines zu …

Use Destruction von Modder Sebastian Peters aka Tombery versetzt Sie an die vorderste Front im Krieg Menschen gegen Strogg. Vor den Ereignissen in **Quake 4** macht der Außenposten Nexus der Aliens den Homo sapiens schwer zu schaffen. Von hier könnte es den Feinden ein Leichtes sein, den Menschen einen vernichtenden Schlag zu versetzen. Also beschließt das Oberkommando einen Präventivschlag.

Als Soldat Matthew Kane ist es Ihre Aufgabe, den Stützpunkt einzunehmen. An bestimmten Stellen treffen Sie auf Marines, die Ihnen unter die Arme greifen – zumindest so lange, bis sie das Zeitliche segnen. Und dies geschieht dank des recht hohen Schwierigkeitsgrades ungefähr so häufig wie ein Toilettengang nach zu scharfem Chili. Der Modder fährt alle Geschütze auf, die **Quake 4** zu bieten hat. Hinter jeder Ecke lauern meist Horden von Strogg und ballern aus allen Rohren.

Bei Use Destruction handelt es sich um einen typischen 3D-Shooter. Aus der Ego-Perspektive schießen Sie sich von Level zu Level. Kleinere Schalter- oder Sprungrätsel lockern dabei das Spielgeschehen auf. Hin und wieder senken sich auch Metallplatten von den Decken und drohen Sie zu zerquetschen. An Schlüsselstellen sehen Sie kleine Zwischensequenzen, aber eine großartig erzählte Geschichte bekommen Sie nicht geboten. Hier zählt nur die Action! Und die kommt nicht zu kurz.

Die Levels sind abwechslungsreich und auch groß gestaltet. Neben Wanderungen durch Labore und Gänge sind Sie in der knapp zweistündigen Mod ab und zu auch an der frischen Luft unterwegs. ❑

Info: www.moddb.com/mods/sebastian

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Research & Development

Ganz anders als die „üblichen" **Half-Life 2**-Mods präsentiert sich **Research and Development** von Marcello Bortolino. Zu Beginn der Mod verfolgen Sie in einem Intro, wie Antlions in einem Gefängnis mehrere Combine-Soldaten zerschnetzeln. Sie bekommen das aber nur am Rande mit, denn Sie sind benommen, und als eine Explosion das Gebäude erschüttert, werden Sie bewusstlos. So weit, so typisch für **Half-Life 2**. Allerdings finden Sie, als Sie aufwachen und die Räume durchsuchen, keine Waffen und keinen offensichtlichen Ausgang. Also nutzen Sie den Korpus eines Antlion, um das Feuer am Fuße der Treppe zu löschen …

Aus diesen einfachen Rätseln werden schnell viel anspruchsvollere. Statt Ballerei steht in **Research and Development** Gehirnjogging auf dem Plan. So dirigieren Sie etwa mit Pheromonbällen Antlions zu Ihrem Vorteil umher und hetzen Sie auf Combines, die Ihre Flucht verhindern wollen. Oder Sie ergattern die Gravity-Gun, indem Sie ein Farbrätsel lösen. Mit dieser halten Sie sich später kugelsicheres Glas vor den Körper, um sich etwa ohne Treffer an Selbstschussanlagen vorbeizumogeln. Später zerstören Sie ein APC, indem Sie einen aufgehängten Container überladen und auf das Panzerfahrzeug krachen lassen.

Clever fanden wir auch das Rätsel, bei dem wir einen zuvor hergestellten Energiewürfel in eine Mikrowelle steckten. Nach dem Einschalten gingen wir auf Distanz zum bedrohlich brummenden Essensaufwärmer und bewunderten aus sicherer Entfernung eine große Explosion, die uns durch eine zerstörte Wand einen neuen Weg aus dem Raum geschaffen hatte.

Die außergewöhnliche Mod ist mehr Action-Adventure als Ego-Shooter und bietet knifflige Rätsel – wenn Sie sich als Spieler die Möglichkeiten der Engine (etwa: Wasser und Metall leiten Strom, Holz bricht bei hoher Belastung etc.) wirklich verinnerlichen. Für Rätselfreunde eine eindeutige Empfehlung! (mb) ❑

Info: moddb.com/mods/research-and-development



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

FAHRSPASS | Hier bauen Sie Mr. Whirly zusammen. Die Karre schnetzelt Gegner und reißt Wände ein.

GLASHAUS | Mit der Gravity-Gun halten Sie zum Schutz vor Feindbeschuss kugelsicheres Glas vor sich.

CRYSIS WARS

Crysis Wars EX

Das Mehrspieler-Erlebnis von **Crysis Wars** ist intensiv, rasant und sieht fantastisch aus. Einigen Spielern war das aber noch nicht gut genug und so setzten sie sich zusammen und werkelten an einer Mod, die einiges an der Spielmechanik des **Crysis**-Mehrspielerteils ändern sollte. Das Ergebnis ist **Crysis Wars Extended** oder kurz **Crysis Wars EX** genannt.

Vor allem am Balancing hat das Team geschraubt. Der leichte TAC-Panzer wurde in der Geschwindigkeit gedrosselt, der Hurricane wurde als Waffe mehr auf Verteidigung getrimmt und die Zeit, die man für einen Waffenwechsel benötigt, minimiert. Außerdem überarbeitete das Mod-Team namens OMG! auch gleich einige Karten des Spiels, fügte hier und da mehr Deckungsmöglichkeiten ein oder entfernte Gestrüpp, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. Zudem fand das OMG!-Team auch einige Programmfehler und bügelte diese gleich mit aus. So ist es nun etwa möglich, schlafende Feinde zu eliminieren, und alle Explosionen werden korrekt angezeigt, was zuvor nicht der Fall war.

Die Modder überarbeiteten nicht nur die bestehenden Karten so, dass für **Crysis Wars EX** nun jeweils eine angepasste neue Version vorliegt, sondern entwarfen auch eine eigene Karte namens Deadend. In diesem wunderschönen Wildnisgebiet kloppen sich zwei Teams um die Absturzstelle einiger Außerirdischer. Der bewachsene Güterbahnhof als Mittelpunkt des Gebiets sieht optisch hervorragend aus und eignet sich auch fantastisch für spannende Katz-und-Maus-Spiele. (ab/mb) ❑

Info: www.crysis-wars-ex.com



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

RUNDERNEUERT | Auch die auf den Philippinen spielende Karte Plantation wurde überarbeitet.

ZUGLUFT | Nagelneu ist die Mehrspielerkarte Deadend, die rund um einen Güterbahnhof spielt.

THE WITCHER

Full Combat Rebalance

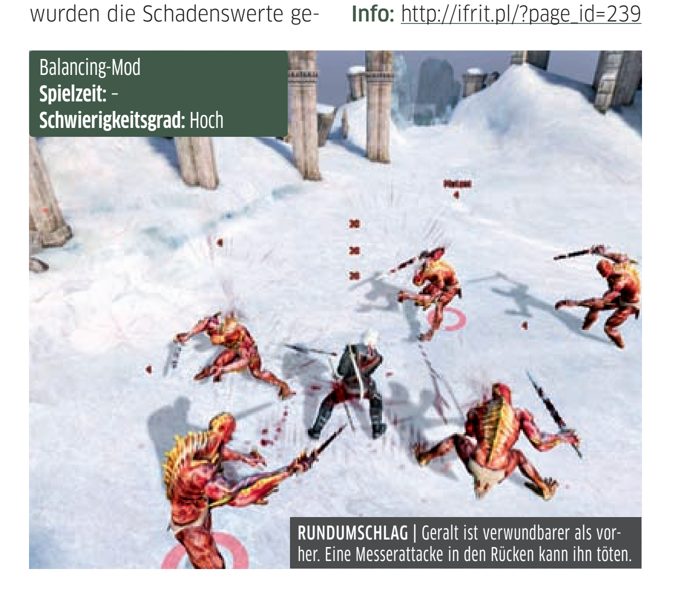
Die neue **Full Combat Rebalance (FCR)**-Mod von Andrzej „Flash" Kwiatkowski ist quasi der große Bruder der **Flash Mod**, mit der der polnische Autor schon vorher am Balancing von **The Witcher** schraubte. **FCR** ist aber wesentlich umfangreicher als **Flash**.

Die Änderungen umfassen etwa ein neues Design sowie Parameter der Hauptcharaktere und der NPCs, überarbeitete und auf den Kampfstil abgestimmte Rüstungseigenschaften, das neue Hexerzeichen und ein Schwert. Außerdem wurden die Schadenswerte genauer an die Waffe angepasst, die Werte für Waffen, Tränke, Öle und Rüstungen ausbalanciert und die Fertigkeitenbäume überarbeitet.

Durch die Mod steigt der Schwierigkeitsgrad etwa um eine Stufe gegenüber dem Original an. **FCR** ändert nämlich nicht nur die Kampfmechanik, sondern legt in den Features auch neue Berechnungen zugrunde. Geralt ist nun kein „Übermensch" mehr. Er kann zwar noch immer mit zwei Schwerthieben mehrere Banditen erledigen, ist aber als Mensch nun genauso verwundbar wie sie. (mb) ❏

Info: http://ifrit.pl/?page_id=239

Balancing-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: Hoch



RUNDUMSCHLAG | Geralt ist verwundbarer als vorher. Eine Messerattacke in den Rücken kann ihn töten.

CRYSIS

Far Crysis

Einzelspieler-Mod (Demo)
Spielzeit: 15 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Einfach

Aus einem Techtelmechtel zwischen **Far Cry** und **Crysis** ist offenbar die neue Einzelspieler-Mod **Far Crysis** entstanden, zu der eine erste Demo erschienen ist.

Gleich zu Beginn der Probierversion beschleicht den Spieler das typische **Far Cry 2**-Feeling, denn die Umgebung des Afrika-Shooters wurde bereits gut umgesetzt. Sie stiefeln durch die Savanne, den Dschungel oder die Steppe mit karstigen Felsen, staubiger Erde und vereinzelter Vegetation. Die Grafik und die neue Soundkulisse schaffen eine bemerkenswerte Atmosphäre. Spielerisch bietet die Demo mit lediglich zwei kleinen Missionen noch nicht viel Inhalt, wobei das Sprengen eines Lagerkomplexes und das Ausschalten eines Trucks mit vielen Gegnern schon jetzt recht unterhaltsam ist. In der finalen Version soll es einen dynamischen Tag-und-Nacht- sowie Wetter-Wechsel geben – und typisch für **Far Cry 2** dynamische, lodernde Flammen sowie natürlich jede Menge Missionen.

Die Demo (Spieldauer ca. 15 Minuten) bietet bereits einen guten Einblick in das Fanprojekt, dessen Erscheinungstermin noch nicht feststeht. (mb) ❏

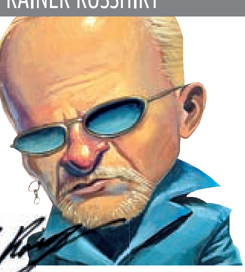
Info: http://farcrysis.simeonradivoev.com

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Aus aktuellem Anlass möchte ich mich noch einmal über eine Personengruppe auslassen, die mich mehr nervt als Finanzamt und TÜV zusammen."

Ja, das ist zwar schwer vorstellbar, aber solch eine Gruppe gibt es tatsächlich. Die Rede ist von der Kreuzung aus Gutmensch und professionellem Anstoßnehmer. Deren Lebensinhalt ist es, sich immer vorsorglich im Namen anderer gekränkt zu fühlen und dies auch in aller Deutlichkeit zum Ausdruck zu bringen. Einst eine kleine Minderheit, aber heute immer und überall anzutreffen. Selbst meine Seiten werden nicht von ihnen verschont. Ein Trend, der mir ernsthafte Sorgen macht! Am allerliebsten entrüstet sich dieser Menschenschlag über politisch oder aus sonstigen Gründen unkorrekte Bezeichnungen. Das geht auch am einfachsten. Konnte man früher einen kleinwüchsigen, lauten Hund noch ungestraft als Kläffer bezeichnen, ruft selbst das schon wieder unsere Anstoßnehmer auf den Plan (siehe rechts). Agatha Christie hat 1939 ihren Roman „Zehn kleine Negerlein" geschrieben. Da gab es diese Art Gutmenschen offenbar noch nicht. Inzwischen musste das Buch umbenannt werden und steht nun mit dem Titel „Da waren's nur noch neun" in den Regalen. Und wehe, jemand denkt jetzt dabei noch an den alten Kinderreim! Sehr zum Leidwesen der Anstoßnehmer kann dies leider nicht geahndet werden. Es ist nun meines Wissens nicht so, dass … äh … maximal pigmentierte Mitbürger dadurch scharenweise pikiert gewesen wären. Nein. Unsere Gutmenschen haben das liebend gerne für sie übernommen. Kann ich eigentlich belangt werden, wenn ich die alte Ausgabe noch nicht verbrannt habe? Würde einfaches Verbrennen dann genügen oder muss ich mich zusätzlich öffentlich vom bösen Terminus distanzieren und Dialogbereitschaft signalisieren? Ich wurde in einer Zeit groß, als man noch genüsslich in einen Negerkuss oder Mohrenkopf beißen konnte, ohne als Rassist zu gelten. Ein untragbarer Zustand, der so nicht hingenommen werden konnte. Schokoschaumdings oder so ähnlich haben die jetzt genannt zu werden. Wem das zu sperrig klingt, der kann sich ja einen lippenorientierten Kontaktversuch eines dunkelhäutigen Menschen kaufen. Viel Spaß im Bioladen! Und wie ist es mit der hellen Variante, der ohne Schokolade? Ist das ein Dickmann/-frau? Urgs … besser nicht. Das Wort „Dick" könnte alleine schon Moralhüter auf den Plan rufen. Ganz schlimm wird es, wenn einem der Gusto nach etwas Herzhaftem steht. Wann haben Sie zuletzt auf einer Speisekarte ein Zigeunerschnitzel gesehen? Früher waren sie alltäglich – heute trifft man sie wahrscheinlich nur noch in Vereinslokalen rechtsradikaler Gruppierungen an. Ich schwöre, dass ich früher dergleichen bestellen konnte und dabei durchaus zur vorurteilsfreien Kontaktaufnahme gegenüber mobilen ethnischen Minderheiten bereit war! Wenn es denn dem Weltfrieden dient, bin ich natürlich auch bereit, mir ein Sinti- und Romaschnitzel zu ordern, aber ich finde es nirgendwo mehr. Diesbezügliche Tipps, wo man es noch bekommen könnte, werden gerne angenommen. Aber bitte auch die verwendete Bezeichnung nennen, falls ich nicht selbst darauf komme. Sie haben viel erreicht, unsere Anstoßnehmer. Frieden und Einigkeit in der Sprache, wohin man auch blickt. Unsere Welt ist wahrlich besser geworden. Darum möchte ich diesmal auch das Schlusswort jemand anderem, würdigerem überlassen: „Wir werden uns für alle deutschen Geiselinnen und Geiseln einsetzen." Angie Merkel, Bundeskanzlerette.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Errore del Mese

„Steckt in dir ein Stück Italiener?"

Hallo Rossi,

was mich heute dazu antrieb, dir eine E-Mail zu schreiben, ist eine ganz banale Frage. Steckt in dir ein Stück Italiener? Nur im übertragenen Sinne und nicht körperlich gemeint, um das gleich klarzustellen. In der Ausgabe 09/09 ist dir entweder ein kleiner Lapsus passiert oder mit dir ist der kleine Italiener durchgegangen. Du schriebst: „Und ich kann ja verstehen, dass da dein Hirn eine wenig von Testosteron überflutet wurde." Entweder hast du „ein wenig" gemeint oder du hättest dann noch ein paar „Äääähs" dazusetzen müssen, um den Italiener zu perfektionieren. Auf jeden Fall hast du mich damit wieder zum Schmunzeln gebracht.

Grüße, Marcel K.

Grazie per la mia pagine da leggere attentamente. Mentre mi piace alimentare italiano, ma sto ancora non italiani. Der Unterschied zwischen Bayern und Italienern ist nicht nur räumlich ein gewaltiger. Obwohl dieser Nation vor allem kulinarisch durchaus zugetan, habe ich keinerlei italienische Gene in mir, es sei denn, meine Großmutter, die damals oft in Venedig war, hat uns allen etwas verschwiegen. Tatsächlich handelte es sich um einen lausigen Tippfehler, wie er immer wieder vorkommen kann und auch tut. Zum Glück haben wir hier ein Lektorat, das uns in der Öffentlichkeit stets gut aussehen lässt. Aber auch dort gibt es bisweilen italienische Momente.

Örtchen

„Mir persönlich sind in diesem Punkt die Frauen ein wenig lieber."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich muss zugeben, ich bin eine eher unregelmäßige Leserin der PC Games, habe mir jedoch die letzte Ausgabe mal wieder gegönnt. Ihre Antworten auf die Leserbriefe haben mich wie immer zum Schmun-

ROSSIS RACHE AN **HERRN BAUER**

Rossi: Sehr geehrter Herr Bauer, es freut mich natürlich ungemein, dass ich Sie schon seit vielen Jahren zum Kreis unserer Abonnenten zählen darf. Fast genauso erfreulich ist es für mich, wenn Sie immer wieder einmal ältere Zeitschriften zur Hand nehmen. Dass Sie mir jedoch so wortreich die Vorzüge der Kollegin, die in der Ausgabe 07/09 im Rahmen meines monatlichen Quiz abgebildet war, aufzählten, bringt mich ernsthaft darüber ins Grübeln, was Sie mit der anderen Hand anstellten. Ein Punkt, den ich um Himmels Willen nicht weiter vertiefen möchte. Selbstverständlich gehe ich davon aus, dass Sie nur von Neugierde und Wissensdrang angetrieben wurden, als Sie mich baten, die E-Mail-Adresse und/oder die Telefonnummer der Kollegin meiner in Bälde zu erwartenden Antwort beizufügen. Selbstredend bin ich jederzeit bereit, unseren Abonnenten eine gesonderte Aufmerksamkeit zuteil werden zu lassen. Dem Wunsch nach einer Antwort kam ich umgehend nach, die gewünschten Angaben musste ich jedoch aus naheliegenden Gründen verweigern. Dass Sie die Antwort nicht unbedingt … äh … befriedigte, kann ich zwar nachvollziehen, aber dies als Anlass für eine fristlose Kündigung des Abos als Anlass zu nehmen, halte ich für übertrieben, um es vorsichtig auszudrücken. Auch dass wir einen *zensiert* Service hätten, kann ich nicht unwidersprochen hinnehmen. Lediglich diese Art von Service lehnen wir ganz entschieden ab. Dafür gibt es andere Publikationen. Allerdings ist deren Kaufpreis nicht mehr im einstelligen Bereich und falls sich eine DVD darin befinden sollte, würde ich an Ihrer Stelle nicht mit einem Spiel als Zugabe rechnen.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

zeln gebracht, aber was musste ich da lesen? Ich hoffe, Sie gehen nicht ernsthaft davon aus, dass wir weibliche Wesen Ihre Zeitschrift nicht auf dem stillen Örtchen lesen. So groß sind die Unterschiede von Weibchen zu Männchen nämlich nicht. Der Unterschied besteht vielmehr darin, dass wir nicht darüber reden, was wir gerade getan haben. Mir persönlich sind in diesem Punkt die Frauen ein wenig lieber … ich interessiere mich sehr für meine Mitmenschen, was sie jedoch auf dem stillen Örtchen machen, darf auch ruhig dort bleiben.

Mit freundlichen Grüßen, Sandra

Offenbar ein Thema, welches wirklich alle interessiert. Mir wäre nahezu jedes andere Thema zwar bedeutend lieber gewesen, aber nach so vielen Jahren in diesem Beruf lernt man, die eigenen Ansprüche zurückzustellen. Da (gefühlt) die Hälfte der Zuschriften dazu diesmal von Leserinnen kam, kann ich Ihre These leider nicht so nachvollziehen. Ganz offensichtlich herrscht auch unter unserer weiblichen Leserschaft das Bedürfnis, über den gekachelten Ort zu reden. Dennoch würde ich dieses Thema gerne hier und jetzt beenden und gehe auch davon aus, dass nun alles gesagt wurde, was es darüber zu sagen gibt – und ein wenig mehr. Ich gehe übrigens mit Ihnen konform: Auch mir sind Frauen lieber – nicht nur in diesem Punkt.

RRechenstunde

„Ich persönlich bin bereit, auf eine Seite Werbung zu verzichten."

Guten Tag, Herr Rosshirt!

Auch ich bin nicht bereit, auf Ihre Rechenstunde zu verzichten, bietet sie doch immer wieder Einblicke in solch „nicht-wissenswerte" Bereiche des Lebens. Herrlich! Um dennoch den vier Lesern, welche nach Ihren Rezepten schreien, Rechnung zu tragen – falls Sie das überhaupt nötig haben –, wäre ich persönlich bereit, auf eine Seite Werbung zu verzichten.

Hochachtungsvoll: Dennis K., treuer Leser und Abonnent

Na prima. Inzwischen haben sich (Daumenpeilung) ungefähr genauso viele aktiv schreibende Leser für den Erhalt der RRechenstunde ausgesprochen wie für deren Wegfall zugunsten der Kochrezepte. Eine etwas prekäre Situation für mich, da ich eigentlich nur eine falsche Entscheidung treffen kann. Dennoch wage ich diesmal den Versuch und es befindet sich zum ersten Mal die Rubrik „Eat and read" an der Stelle der RRechenstunde, damit diejenigen unter euch, welche die Kochrezepte nicht wollen, auch wissen, warum sie dagegen sind. Beides zu bringen, würde leider den Umfang sprengen. Ihr großzügiger Verzicht auf Werbung wurde zur Kenntnis genommen, kann aber nur ernsthaft in Erwägung gezogen werden, wenn Sie im Gegenzug auch auf etwas mehr Geld zu unseren Gunsten verzichten würden.

Entrüstung

„Hiermit möchte ich Sie auffordern, eine Entschuldigung zu veröffentlichen."

Lieber Herr Rosshirt,

hiermit möchte ich Sie auffordern, in der nächsten Zeitschrift eine Entschuldigung zu veröffentlichen. Sie machen sich über den „kleinen" Hund von Jürgen Melzer lustig. Ich möchte darauf hinweisen, dass jeder einen solch coolen Hund, der ganz lässig am Lenkrad durch die City cruist, einem Hund wie Ihrem „Gustl" vorziehen würde. Denn Ihr Hund sieht danach aus, als würde er nur auf eine Gelegenheit warten, sich endlich von Ihnen loszusagen, um einen neuen Besitzer zu erlangen.

MfG: ein ehemaliger Dackelbesitzer

Vielen Dank, dass es Menschen wie Sie gibt, da mir sonst der Stoff für meine Kolumnen ausgehen könnte. Da sich weder der Herr Melzer noch der Hund über die Bezeichnung beschwert haben, sehe ich jedoch keinen Anlass, Ihrer Forderung nachzukommen. Ich finde Ihre E-Mail auch aus jugendschutztechnischen Gründen höchst verwerflich. Sie dürfen cool finden, was immer Sie möchten, aber ein lässig am Lenkrad cruisender Hund entspricht nicht den Verkehrsvorschriften. Aus zuverlässiger Quelle ist mir bekannt, dass er über keine gültige Fahrerlaubnis verfügt und auch nicht die vorgeschriebene Volljährigkeit erreicht hat. Dass Sie einen Rassehund, der sich über geltendes Recht hinwegsetzt, besser finden als meinen Mischlingsrüden, dem solches Tun verwehrt wird, lässt aus meiner Sicht ganz klar erkennen, aus welcher Gesinnungsecke Sie kommen. Auch dass Sie explizit betonen, Dackelbesitzer gewesen zu sein, deutet darauf hin, dass Sie den Rassehund eindeutig vorziehen. Sie sollten sich schämen! Auch der von Ihnen verwendete Terminus „Besitzer" kann so ja wohl nicht hingenommen werden. Mir ist es unerträglich, wenn Tiere Besitzer haben und somit als Sache abgewertet werden. Da Sie weder mich noch Gustl kennen, fällt der Rest Ihres Schreiben in die Kategorie „Unqualifiziertes Verspritzen von Gift und Galle". Das nehme ich nicht so ernst, um



Eat and read

Heute: Hamburger Thai Style

Wir brauchen:

- Buns
- Hamburger
- Zwiebeln
- Sauerrahm
- Sojakeime (Dose)
- Ein paar Salatblätter
- Erdnussbutter (creamy)
- Siracha (Chilisauce – gibt es in jedem Asia-Shop)

Darauf achten, dass der Fleischklops dünn ist. Die Dinger aus dem Supermarkt sind ideal. Wenn kein Grill vorhanden ist, kann man sie auch in der Pfanne anbraten. Wichtig: kurz und heiß! Bleiben die Burger zu lange auf dem Grill/in der Pfanne, kauen sie sich wie ein Taucheranzug! Die Buns kurz anrösten (Grill, Pfanne oder Toaster), abkühlen lassen, jede der Hälften ein, zwei Millimeter dick mit Erdnussbutter bestreichen (die Innenseite natürlich) und kräftig salzen. Auf die Unterseite eine Schicht dünner Zwiebelringe. Darauf etwas (ca. zwei Teelöffel) Sauerrahm und die gleiche Menge Siracha. Fleischklops dazu, dünn mit abgetrockneten (!) Sojakeimen belegen und für die gesunde Optik noch ein wenig Salat darauf drapieren. Deckel drauf, fertig.

es mit einer Antwort zu würdigen. Das nimmt niemand ernst! Und genau das dürfte auch Ihr grundlegendes Problem sein, habe ich Recht?

Helferlein

„Irgendwer müsste meine Wohnung mal aufräumen."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

wie man in den Videos von „Rossis Welt" sehen kann, beschäftigen Sie eine ganze Schar von kleinen Helferlein. Kann man sich die ausleihen? Jemand müsste meine Wohnung mal aufräumen.

Grüße: Sebastian

Eigentlich pflege ich solche Anfragen zu ignorieren. Aber weil heute schönes Wetter ist und ich gute Laune habe, werde ich diesmal so tun, als ob ich auf derartige Anfragen eingehen würde. Es ist nun nicht so, dass unsere Helferlein, wie Sie sie zu nennen pflegen, den ganzen Tag auf der faulen Haut herumliegen würden und verzweifelt eine Möglichkeit suchen, die Langeweile zu vertreiben. Auch ein halbwegs einleuchtender Grund, warum wir das ausgerechnet für Sie tun sollten, mag mir nicht so recht einfallen. Wenn man sich irgendwo zuerst meldet und dann sofort einen Gefallen einfordert, ist das eine denkbar schlechte Ausgangssituation. Aber da ich, wie bereits erwähnt, ausnahmsweise mal wirklich gute Laune habe, bin ich bereit, Ihrem Wunsch zu entsprechen. Bringen Sie Ihre Wohnung an einem beliebigen Werktag zwischen 11 und 13 Uhr vorbei und ich lasse sie gründlich auf Vordermann bringen.

Quiz

„Sollte ich falsch liegen, freut es mich, dabei gewesen zu sein."

Moin, Moin!

Als langjähriger Fan deines Schaffens habe ich mich endlich einmal dazu durchgerungen, dir zu schreiben. Den Anstoß dazu gab das aktuelle Bild im „Wer bin ich?" Rätsel. Im ersten Moment war ich sehr verwundert, als ich das Bild sah. War doch auf den ersten Blick weder ein Kollege noch ein Haustier zu erkennen. Dann bemerkte ich zwei Dinge. Das Erste war der Grill, welcher von rechts ins Bild drängte. Das zweite war der kleine, in Plastikfolie verpackte Hinweis „Bitte nicht als Aschenbecher benutzen. Danke". Ich vermute einfach mal, dieser Hinweis bezieht sich auf ebenjenen Grill. Daraus schließe ich jetzt einfach mal, dass ihr den Grill ab und an benutzt. Deswegen sage ich, dass die gesuchte Antwort auf die „Wer bin ich?"-Frage lautet: der Redaktionsgrill. Sollte ich damit falsch liegen, freut es mich immerhin, dabei gewesen zu sein.

Hochachtungsvoll, Dennis Ziebart

Irgendwie hast du schon Recht. Im Bild ist tatsächlich ein Grill zu erkennen. An warmen Sommerabenden wissen wir diesen Grill durchaus zu schätzen, aber wir würden nicht so weit gehen, ihn als Kollegen zu bezeichnen. Allerdings legen wir Wert darauf, dass er sich nicht irgendwo hindrängt, sondern stets an einer Stelle zu stehen pflegt. Ich hatte jedoch nicht vor, dieses Spiel auch noch auf Gegenstände auszudehnen, obwohl mir langsam wirklich die Kollegen ausgehen und auch Haustiere nicht so verbreitet sind, wie ich es gern hätte. Aber tröste dich: Dabei warst du wirklich. Und du hast es sogar schriftlich.

Keine Weiber!

„Es kann nicht scharf genug sein."

Hallo Rainer,

ich wende mich heute direkt mit zwei Anliegen an dich. Zum einen möchte ich dich bitten, keine Fotos mehr von auch nur annähernd weiblich aussehenden Personen auf deinen Seiten abzudrucken, da anscheinend ein Großteil der männlichen Leserschaft mit geistiger Diarrhoe auf den gestiegenen Hormonspiegel reagiert. Ich verweise alle Herrschaften, die sich angesprochen fühlen, auf etwaige Partnerbörsen im Internet, da sind derartige Briefe/Mails besser aufgehoben. So. Zum anderen spreche auch ich mich für die Rubrik „Kochen mit Rossi" aus. Was die Schärfe betrifft: Es kann nicht scharf genug sein. Meinen Kühlschrank zieren Saucen mit einem Schärfegrad von 250.000 sowie 550.000 Scoville – meine Freundin bezeichnet mich zu Recht als krank, also immer her mit deinen Thai-Burgern.

MfG: Kai Scholten

Wenn ich auf dem Foto im Quiz einen Kollegen abbilde, interessiert es offenbar niemanden, was die Zuschriften beweisen, die ich allesamt an meinen Fingern abzählen könnte. Ist ein Haustier zu erkennen, steigt der Mitmachfaktor locker um das Drei- bis Fünffache. Kaum kann man sich aber am Anblick einer meiner Kolleginnen erfreuen, wird die Summe der Zuschriften locker (!) dreistellig. Ich wäre ein Narr, wenn ich das nicht schamlos ausnützen würde. Die Kochecke wird in dieser Ausgabe erstmals testweise eingeführt. Wie sie ankommt, wird sich ja dann zeigen. Da ich meine Leser nicht von Anfang an erschrecken will,

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Dass es sich bei dem Unsichtbaren nur um RR handeln konnte, haben viele richtig geraten, unter anderem Dirk Engel – Gratulation!



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Von wem Oliver hier eingepflanzt wurde, ist mir leider nicht bekannt.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

halte ich mich bei der Schärfe erst einmal vornehm zurück. Allerdings wird man dort Rezepte vorfinden, die meist nur von Männern gern und oft gegessen werden und die auch von Männern ohne jegliche Erfahrung im Umgang mit Kochlöffel und Pfanne zubereitet werden können.

Mehr vom Quiz

„Diesmal hat mich das monatliche Quiz ziemlich verwirrt.“

Hallo Rainer,

diesmal hat mich das monatliche Quiz ziemlich verwirrt. Ich konnte weder einen Kollegen von dir finden noch irgendein Tier. Falls dennoch eines im Bild war, muss es sehr, sehr klein gewesen sein. Bis auf den merkwürdigen Grill ist also nichts im Bild. Dann habe ich aber nachgedacht. Ein Bild, auf dem niemand zu sehen ist? Das kann also nur ein Bild von dir selbst gewesen sein. Habe ich Recht?

Viele Grüße: Dietmar Gensch

Ich bin selbst erstaunt, dass diesen naheliegenden Gedanken nur du und vier andere hatten. Genauso habe ich es nämlich gemeint. Ich hätte nicht gedacht, dass es so schwer zu erraten sein würde. Und da du als Erster deine Vermutung gemailt hast, steht dir natürlich auch der erste Preis zu, der in den nächsten Tagen bei dir eintreffen wird.

Größenfrage

„Ich habe mich all die Jahre geopfert.“

Liebster Herr Rosshirt,

als ich neulich die PG Games auf einem stillen Örtchen las, bemerkte ich, dass ich etwas lesen wollte, es aber nicht lesen konnte, weil es zu klein gedruckt war. Da habe ich die Zeilen nachgezählt und wahrlich, Sie beglücken mich mit nicht weniger als 72 Zeilen pro Seite. Herr Rosshirt, ich bin mit 24 Zeilen und 33 Zeichen groß geworden, vor dem Schwarz-Weiß-Fernseher meiner Oma. Da saß ich davor und habe ungeschützt gespielt und später wurde es nicht besser! 320x200 mit vier Farben. Da war ein Monster ein Pixel. Und ich saß direkt davor und dann kamen diese Röhrenmonitore und immer ich davor und ganz nah und immer diese Strahlung. Jetzt muss ich eine Brille tragen! Ich habe mich all die Jahre geopfert, meine Augen ruiniert, Geld in Spiele investiert und dadurch die Spieleindustrie so groß gemacht, damit Leute wie Sie, so Rosshirts, da arbeiten können. Und wie wird es mir gedankt, wie? Mit ganz kleinen Buchstaben, die ich nicht lesen kann. In jedem Windows kann ich große Schriftarten einstellen, warum gibt es die PC Games nicht in großen Schriftarten?

Mit leserlichen Grüßen: Eugen

Jetzt kommen Sie mir bitte nicht mit der Opferrolle. Es hat Sie damals niemand dazu gezwungen und vermutlich kann ich sogar vom Gegenteil ausgehen: Ihre Eltern versuchten Sie stets von der Flimmerkiste wegzuzerren. In jungen Jahren kann da aber so ein Kind mehr Bodenhaftung entwickeln als alle modernen Reifen zusammen. Auch ich kenne noch Monitore mit einer einzigen Farbe, habe die erste deutsche Ausstrahlung von **Bonanza** (alle Folgen!) erleben dürfen, kann aber dennoch alles in der PC Games lesen, auch wenn ich zugeben muss, an manchen Stellen etwas sehr nahe an die Sache herangehen zu müssen. Aber so kann ich mich wenigstens am unnachahmlichen Duft unserer Zeitschrift erfreuen. Ich gebe aber zu, dass Ihre Idee etwas Verlockendes hat. Die PC Games für äh … reife Herren. Man könnte die Zeitschrift doppelt so groß machen, mit Buchbindung und in einer Hülle aus verchromten Edelstahl samt gravierter Heftnummer ausliefern. Leicht lesbar, macht im Regal verteufelt viel her und das hohe Gewicht erspart den Ausgleichssport. Natürlich gäbe es sie nur im Abo, welches nicht mehr ganz so preiswert wäre. Aber in unserem Alter achtet man ja nicht mehr so auf den einzelnen Euro. Als Aboprämie kann man zwischen einem Humidor und Bonusmeilen der Lufthansa wählen. Meine Stimme haben Sie! Schlagen Sie es der Geschäftsleitung vor – ich trau mich noch nicht.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(T) Twitter



Ein soziales Netzwerk und ein auf einer Website per Desktop-Anwendung, eines Browser-Plugins oder Mobiltelefon geführtes und meist öffentlich einsehbares Tagebuch im Internet. Benutzer können eigene Textnachrichten mit maximal 140 Zeichen eingeben und anderen Benutzern senden. Wer denkt, dass mit dieser Beschränkung nichts Lesbares herauskommen könne, hat fast immer Recht. Es wird einen Grund haben, warum Ashton Kutcher mehr gelesen wird als Barack Obama. Aber alleine in Deutschland sind 30.000 natürliche oder juristische Personen auf Twitter aktiv. Irgendwann wird man vielleicht auch herausfinden, wozu das Ganze eigentlich gut ist.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Maria USB-Stick

Heilige Daten

Natürlich legt jeder Wert darauf, dass die eigenen Daten stets sicher sind. Das Auslagern auf einen USB-Stick ist da schon ein Schritt in die richtige Richtung. Wenn der Stick gar in Form der Jungfrau Maria daherkommt, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen und Sankt Backup ist stets wohlgesonnen. Beim Zugriff auf den Stick leuchtet zudem das Herz der Heiligen, was dem Vorgang etwas sehr Andächtiges gibt. Ob der bayrische Oberhirte der Katholiken diesen Stick benutzt, ist mir leider nicht bekannt. Teuflische 59 Euro sind zwar ein unchristlicher Preis für das Schmuckstück, aber wer bei so viel Kitsch nicht zu Brechreiz neigt, kann ja zugreifen. Windows 98, 2000, XP, Vista und Mac OSX werden damit abgesegnet.

http://shop.strato.de/epages/61445724.sf/en_GB/?ObjectPath=/Shops/61445724/Products/BCN_001





VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.





Bei mehr als 4 GB RAM empfehlen wir ein 64-bit Betriebssystem!

Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 880W Hiper Xigmatek Midgard
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Front USB

1149.-€

oder Finanzkauf [2] ab 21,51€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7601

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **1268.99**



Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM Dual-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W BeQuiet Xigmatek Midgard
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Front USB

839.-€

oder Finanzkauf [2] ab 16,74€/mtl. Laufzeit: 66 Monate

Art-Nr. 7529

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium **918.99**



Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-EX58-UD3R, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX 295
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 880W Hiper Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 2xPCI-E x1, (SLI Ready) 2xPCI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8xSATA2/Raid, Head USB

1399.-€

oder Finanzkauf [2] ab 26,19€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7473

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **1518.99**



Intel® Core™2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS P5N-D, nForce 750i SLI Chipsatz
- Festplatte: 1000GB SATA 16MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTS 250
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 880W Hiper Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Head USB

SLI

999.-€

oder Finanzkauf [2] ab 18,70€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7604

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **1118.99**



Intel® Core™ i7-975

- Prozessor: Intel® Core™ i7-975 Extreme Prozessor (4x 3.33 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe V2, Intel® X58 Chipsatz inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX 295
- Laufwerk: 20xDL-DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-ROM Laufwerk
- Gehäuse: 880W Hiper Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA2/Raid, E-SATA, Head USB

2199.-€

oder Finanzkauf [2] ab 41,17€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7550

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **2318.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund



Sichern Sie sich schon heute das Upgrade auf Windows® 7

Beim Kauf eines PC's/Notebooks mit vorinstalliertem Windows Vista®* erhalten Sie die

Upgrademöglichkeit auf Windows® 7

Nähere Informationen erhalten Sie im Konfigurator unter **www.one.de**

*Dieses Angebot gilt für Windows Vista® Home Premium, Business und Ultimate)













17" WXGA+ · HDMI

17" WXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), LAN, 2.0 Sound, 3in1 Cardreader, 1x E-SATA, 3x USB 2.0, HDMI, Li-Ion Akku, Webcam, 56k Modem, Wireless LAN, 256MB + shared memory

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6500 mit 2x 2.1 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 400GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 8600M GS
- DVD-Brenner Laufwerk

549.- € oder Finanzkauf 2) ab 17,81€/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7584

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium **608.99**

15,6" WXGA · HDMI+DDR3

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 400GB SATA Festplatte
- 512MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,6" WXGA Glare Type Display mit LED-Beleuchtung (1366x768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 2.0 HD Audio, 4x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

749.- € oder Finanzkauf 2) ab 16,05€/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7521

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium **808.99**



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P9700 mit 2x 2.8 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

ALUMINIUM DESIGN

15,4" WSXGA+ Non Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, 4x USB 2.0, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1399.- € oder Finanzkauf 2) ab 26,19€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7582

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **1518.99**

17" WUXGA · HDMI+DDR3

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9000 mit 4x 2.0 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Non Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, E-SATA, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, 3x USB 2.0 HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1799.- € oder Finanzkauf 2) ab 33,68€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7500

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **1918.99**

18,4" FULL HD · SLI

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 400GB SATA Festplatte
- 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M SLI
- DVD-Brenner Laufwerk

18,4 Zoll FULL HD Wide Type Display (1920x1080 Pixel), Gigabit LAN, 4x USB 2.0, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 1x IEEE1394, DVI, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku mit 69 Wh

1999.- € oder Finanzkauf 2) ab 37,42€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7554

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **2118.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



www.one.de



Vor 10 Jahren

Oktober 1999

MANCHMAL VERWIRREND:
Namensgebung

Vor zehn Jahren waren wir bei Piranha Bytes zu Besuch. Wir schauten den Entwicklern von **Gothic** über die Schulter, als sie gerade mittels Motion Capturing die Bewegungen ihrer Spielfiguren perfektionierten. Nicht so perfekt gestaltete sich die Beziehung des Entwicklerstudios zum Publisher Jowood. Denn nach dem Erscheinen von **Gothic 3** trennte sich der Entwickler von Jowood, verlor dabei die Namensrechte an **Gothic** und kann den Titel daher nicht für sein neues Rollenspielprojekt **Risen** verwenden. Jowood dagegen bringt noch dieses Jahr ein Spiel in der **Gothic**-Welt mit dem Namen **Arcania** heraus. Verwirrend genug?

Wie schön, dass es gute Spiele gibt, die uns nicht schon beim Kauf ins Grübeln bringen. Ein Paradebeispiel dafür sind die Fußballspiele von EA. Vor zehn Jahren hieß die aktuellste Version **FIFA 99**. Heute warten wir alle gespannt auf **FIFA 10**. Der Käufer bekommt noch heute genau das, was er erwartet: alle bekannten Fußballmannschaften der Welt, eine schöne Präsentation und ein vernünftiges Gameplay.

TEST DES MONATS
Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun

Nach über vier Jahren des Wartens war es so weit: Wir konnten in der Oktober-Ausgabe den Nachfolger des Echtzeitstrategie-Hits **Command & Conquer** testen. Der Kampf zwischen der Bruderschaft von Nod und der GDI ging in die zweite Runde. Am erfolgreichen Spielprinzip hatte der Entwickler Westwood wenig verändert: Sie mussten eine Basis bauen, mit Sammlerfahrzeugen sogenanntes Tiberium ernten und mit der Zeit eine schlagkräftige Armee aufbauen, um Ihren Gegner auszuschalten.
Was die **Command & Conquer**-Reihe schon immer von der Konkurrenz abhob, waren die Zwischensequenzen. Auch wenn einige das Spiel nur durchschnittlich oder gar technisch altbacken fanden, verleiteten die kultigen Videos mit Starbesetzung auch die notorischsten Nörgler zum Weiterspielen. Der charismatische Schurke Kane war für viele das Hauptargument für den Kauf.
Nicht nur die Einzelspieler-Kampagne konnte überzeugen, auch der Mehrspieler-Modus sorgte für lange Netzwerkabende unter Freunden. Die Option der zufallsgenerierten Schlachtfelder bot trotz der geringen Anzahl verschiedener Kampfeinheiten reichlich Abwechslung. So kam es bei einem Match nicht nur auf ein gutes Kartengedächtnis an, stattdessen brauchte man wirklich spielerische Fähigkeiten.
Der eine oder andere wird sich beim Lesen des Spieletitels bestimmt gewundert haben: Erschien **Command & Conquer 3** nicht erst vor zwei Jahren? Für das Verwirrspiel gibt es eine recht einfache Erklärung: Da der erste Teil des Ablegers **Alarmstufe Rot** in Deutschland als Teil 2 der **Command & Conquer**-Serie vertrieben wurde, versuchte Westwood die deutschen Käufer nicht zu irritieren und machte aus dem eigentlichen zweiten Teil kurzerhand Teil 3. Der neue Publisher Electronic Arts (EA) brachte vor zwei Jahren den Nachfolger ebenfalls als Teil 3 heraus. Jetzt können wir auch nicht mehr genau sagen, wer logisch gehandelt hat. Was wir aber schon damals wussten: Bei **Operation Tiberian Sun** handelte es sich seinerzeit um eine Perle der Echtzeitstrategie und deshalb gaben wir dem Spiel guten Gewissens einen PC-Games-Award. ❑



ZWISCHENSEQUENZEN | Sie waren der Grund dafür, dass man bis zum letzten Video gebannt vor dem Monitor saß.



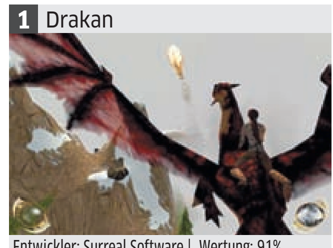
SUPERWAFFEN | Wie auch in den aktuellen **C&C**-Spielen setzten die GDI-Spieler gerne die Ionenkanone gegen die feindliche Basis ein.



FIESE FALLE | Sobald der Feuersturmgenerator eingeschaltet wurde, verbrannte ein Feuer die darüberlaufenden Soldaten.

DIE TOP-5-TESTS
Im Herbst erscheinen die besten Spiele. Hier der Beweis:

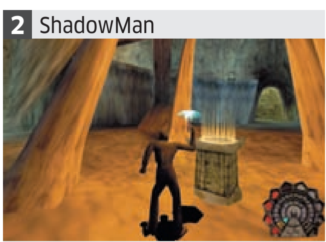
1 Drakan



Entwickler: Surreal Software | Wertung: 91%

Der **Tomb Raider**-Klon entpuppte sich als Klassenkönig. Sie flogen auf einem Drachen in einer Fantasy-Welt und erlebten Abenteuer à la Lara Croft. Die hübsche Heldin und die Grafik ließen die Herzen der Spieler schmelzen.

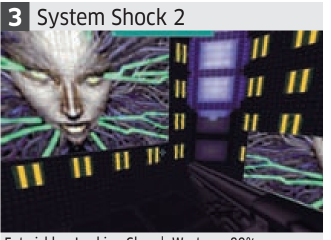
2 ShadowMan



Entwickler: Acclaim | Wertung: 90%

Auf der Suche nach den Mördern seiner Familie begab sich der Antiheld Mike in die Welt der Toten. Aufgrund der perfekten Mixtur aus actionreichen Kämpfen und knackigen Rätseln bekam das Spiel von uns eine Spitzenwertung.

3 System Shock 2



Entwickler: Looking Glass | Wertung: 89%

Einer der schaurigsten Ego-Shooter der damaligen Zeit und würdiger Urahne von **Bioshock**. Leider standen die überwältigende Atmosphäre und die fesselnde Story im krassen Gegensatz zum kommerziellen Erfolg des Spiels.

4 Re-Volt

Entwickler: Acclaim | Wertung: 86%

RC-Autos, ausgestattet mit Raketen, fahren um den ersten Platz. Die Geschwindigkeit auf den verschlungenen Fantasiekurven und die KI-Fahrer hauten uns von den Socken.

5 GP 500

Entwickler: Beam Software | Wertung: 83%

Die realistische Motorrad-Simulation konnte man erst nach vielen Übungsstunden genießen. Danach schätzte man die einzigartige Fahrphysik und die intelligenten Gegner.

CHARMANT | Selten hat ein Schauspieler eine ganze Spieleserie so stark geprägt wie Glatzkopf Joe Kucan.

WER IST EIGENTLICH …

Joe Kucan?

Kane aus **Command & Conquer** kennt jeder! Aber wer ist Joe Kucan? Auch wenn er erst 1995 in **Command & Conquer: Der Tiberium Konflikt** ins Licht der Öffentlichkeit trat, war er zu diesem Zeitpunkt schon ein alter Hase im Team des Entwicklerstudios Westwood.

Ein Anruf der damaligen Produzenten bei ihm einige Jahre zuvor hatte genügt, um ihn als Sprecher für die CD-Version des Adventures **Legend of Kyrandia** einzustellen. Durch seine jahrzehntelange Beschäftigung mit Computerspielen fand er sich bei seinem neuen Arbeitgeber schnell zurecht. Es dauerte auch nicht lange, bis er wegen seiner guten Verbesserungsvorschläge zum Regisseur diverser Projekte befördert wurde. Am Anfang der Dreharbeiten zu den **C&C**-Zwischensequenzen stand längst noch nicht fest, dass er die Rolle des Kane übernehmen würde. Wegen eines krankheitsbedingten Ausfalls des gebuchten Darstellers musste Kucan bei den Probeaufnahmen als Schauspieler einspringen. Er kam aber als Kane bei der Zielgruppe so gut an, dass er neben dem Regiestuhl die Hauptrolle besetzen durfte. Die nächsten fünf Jahre arbeitete er an diversen Westwood-Projekten, etwa an dem Echtzeit-Adventure **Blade Runner** und dem **Diablo 2**-Konkurrrenten **Nox**.

Nach dem zweiten Teil von **Alarmstufe Rot** war für ihn allerdings erst einmal Schluss in der Spielebranche. Bis 2005 verdiente er sein Geld als professioneller Pokerspieler. Seit dem Erscheinen von **C&C 3: Tiberian Wars** 2007 ist Kane wieder mit von der Partie. Da Teil 4 gerade in der Mache ist und Joe Kucan als Sektenführer Kane wieder fest eingeplant ist, können wir uns schon jetzt auf ein Wiedersehen mit dem (privat) charmanten Glatzkopf freuen. ❑

HARDWARE

Mythen und Multimedia-Karten

Vorurteile halten sich oft ewig, wenn sie einmal in den Köpfen der Menschen sitzen. Das ist auch so, wenn es um Festplatten, Prozessoren und Grafikkarten geht. Darum versuchte die PC Games bereits vor zehn Jahren, ein wenig Klarheit in den Sumpf der Mythen und Vorurteile zu bringen.

„Intel baut die besten Prozessoren für Spiele; je schneller das CD-ROM-Laufwerk, desto besser; 4 GB Festplattenspeicher und 32 MB RAM reichen aus …" Die Liste könnte ewig weitergehen. Doch sowohl damals als auch heute steht fest, dass viele dieser festgefahrenen Meinungen schon lange nicht mehr gelten. So konnte AMD sehr wohl mit den Produkten von Intel mithalten, der Celeron war für einen Spielerechner geeignet und auch bei Laufwerken und Festplatten hatte sich einiges geändert. So verwundert es niemanden, dass Spieler bei der Geschwindigkeit, mit der die neue Hardware den Markt erreicht, irgendwann den Durchblick bei spieletauglicher Hardware verlieren. Um sich besser von der Konkurrenz absetzen zu können, entwickelte 3dfx die Voodoo3 3500 TV. Diese lieferte damals ausgezeichnete Leistungen in Sachen Grafik, zudem überzeugte sie als eine hervorragende Schnittstelle, um auf dem Fernseher zu spielen oder auf dem Monitor Filme zu schauen. Das sorgte bei den Käufern für offene Münder und brachte dem Multimedia-Alleskönner sogar einen PC- Games-Award. ❑





▲ FALCON 4.0 | Dieses Spiel war viele Jahre lang unangefochten der König der Kampjet-Simulatoren.

▼ FLIGHT SIMULATOR 98 | Die Komplexität des Simulators kann man schon an der Anzahl der Instrumente ablesen.



FLUGSCHULE IN DEN HEIMISCHEN VIER WÄNDEN

Alles rund um Flugsimulatoren

So richtig beliebt waren Flugsimulatoren bei der breiten Masse noch nie. Das ist nicht nur heute so, sondern traf auch schon damals zu. Die PC-Games-Redaktion wollte der Sache auf den Grund gehen und erkundigte sich bei den Lesern in einer Umfrage, wie sie zu Flugsimulatoren stehen und was an diesen verbessert werden könnte.

Zunächst ging es um die Differenzierung zwischen den „normalen" und den Kampffliegern. Hier zeigte sich, dass die meisten Spieler bereits damals der Action den Vorrang gaben, auch wenn ganze 21 % der Befragten lieber gemütlich die Aussicht aus ihren Maschinen genießen wollten. Doch egal welchem Lager die Piloten angehörten, Verbesserungsvorschläge gab es einige. So standen die meist viel zu komplizierte Steuerung, eine fehlende Geschichte, langweilige und eintönige Missionen sowie die häufig nicht mehr zeitgemäße Grafik im Vordergrund der Kritik. Es machte den Spielern zwar Spaß, feindliche Flieger vom Himmel zu holen, aber auf Dauer wären eine Geschichte wie bei **Top Gun** und abwechslungsreichere Aufträge nette Erweiterungen gewesen.

Doch auch die Freizeitflieger hatten ihre Probleme. Um die komplexe Steuerung der Maschinen zu meistern, brauchte man häufig entweder einen Pilotenschein, den interessanterweise sogar 7 % der Spieler besaßen, oder einige Jahre Zeit, um sich die mehr als 600 Seiten Handbuch einzuprägen. Inzwischen wurden jedoch die meisten der hier aufgeführten Probleme gelöst. ❑



Mechwarrior 4



VERHEEREND | Wenn Sie einen Gegner erledigt haben, explodiert dessen Fusionsreaktor effektvoll.

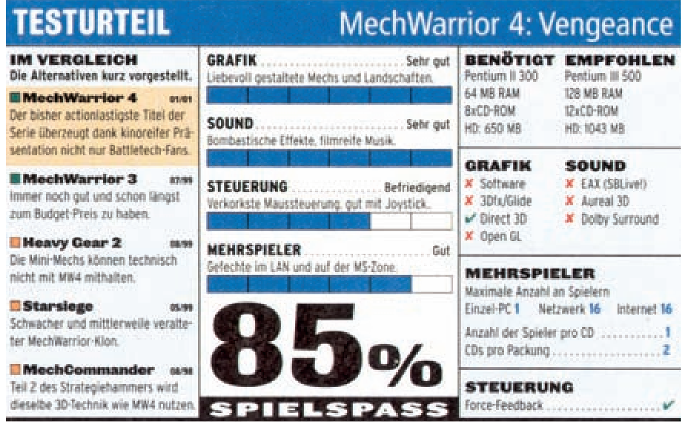
EXPLOSIV | Der Mauler-Mech des Spielers ist zwar angeschlagen, der gegnerische Panzer stellt dennoch kein Problem dar.

DU BIST ABER GROSS! | Mithilfe der Zoom-Funktion können Sie Körperteile des Gegners anvisieren.

Steuerknüppel sind nicht nur zum Fliegen von Jets oder Raumschiffen da. Als **Mechwarrior 4: Vengeance** im Februar 2001 auf der deutschen Bildfläche erschien, ließ man ab da am effektivsten mit einem Joystick tonnenschwere und meterhohe Kampfroboter über den Planeten Kentares IV und dessen Mond stapfen.

Sie schlüpfen in **Mechwarrior 4: Vengeance** in die Rolle des jungen Ian Dresari. Ian ist der Spross einer Kriegerdynastie und Adelsfamilie, der durch eine Intrige eines blutrünstigen Cousins seine restliche Familie und die Herrschaft über Kentares IV verliert. Als Kopf des Widerstands kämpfen Sie um Ihre Ehre und Ihren Thron. Zudem üben Sie Rache am abtrünnigen Verwandten. Die bevorzugten Waffen auf Kentares IV: Gigantische Kampfroboter, sogenannte Battlemechs, die sich, je nach Größe und Leistungsfähigkeit, mit verschiedensten Waffensystemen aufrüsten lassen. Ein Schlüssel zum Erfolg im Spiel lag in der richtigen Kombination von Waffensystemen wie Raketen, Strahlen- oder Projektil-Waffen mit Panzerung und weiterem Equipment für den eigenen Mech. Die Mechs werden in vier Gewichtsklassen eingeteilt: Light, Medium, Heavy und Assault. Auf unterschiedlichen Schlachtfeldern, etwa in einer eisigen Tundra, verwinkelten Städten oder dichten Wäldern, treten Sie in Gefechten gegen andere Mechs an und versuchen, diese durch mehrere direkte Treffer zu zerstören. **Mechwarrior 4** versetzte seinerzeit den Spieler wegen der 3D-Grafik in Erstaunen. Entwickler Smith & Tinker und Piranha Games haben jüngst bekannt gegeben, an einem neuen Spross der Serie unter dem Arbeitstitel **Mechwarrior** zu werkeln. ❑

PC GAMES 01/01 ÜBER MECHWARRIOR 4: VENGEANCE
Das sagten wir damals ...



TESTURTEIL — MechWarrior 4: Vengeance

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **MechWarrior 4** (01/01): Der bisher actionlastigste Titel der Serie überzeugt dank kinoreifer Präsentation nicht nur Battletech-Fans.
- **MechWarrior 3** (07/99): Immer noch gut und schon längst zum Budget-Preis zu haben.
- **Heavy Gear 2** (08/99): Die Mini-Mechs können technisch nicht mit MW4 mithalten.
- **Starsiege** (05/99): Schwacher und mittlerweile veralteter MechWarrior-Klon.
- **MechCommander** (08/98): Teil 2 des Strategiehammers wird dieselbe 3D-Technik wie MW4 nutzen.

GRAFIK .... Sehr gut
Liebevoll gestaltete Mechs und Landschaften.

SOUND .... Sehr gut
Bombastische Effekte, filmreife Musik.

STEUERUNG .... Befriedigend
Verkorkste Maussteuerung, gut mit Joystick.

MEHRSPIELER .... Gut
Gefechte im LAN und auf der MS-Zone.

85% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 650 MB	HD: 1043 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„Hervorragende Mischung aus Action und Simulation"

PC Games: Wie war dein erster Eindruck von **Mechwarrior 4: Vengeance**?
Wolfgang Fischer: „Mein erster Eindruck vom Spiel ist sehr eng mit dem Microsoft-Sidewinder-Force-Feedback-2-Joystick verbunden, denn nur damit machte **Mechwarrior 4** wirklich Spaß. Mit der Tastatur war die Steuerung der Metallkolosse ein Grauen, zumal es kaum möglich war, alle Funktionen des Mechs auszunutzen. Und das war angesichts des gehobenen Schwierigkeitsgrads dringend notwendig."
PC Games: Inwiefern unterschied sich der vierte Teil von seinen Vorgängern?
Wolfgang Fischer: „Die Missionen waren abwechslungsreicher und die Animationen der Mechs besser denn je. Allgemein war die Grafik damals ein echter Knaller."
PC Games: **Mechwarrior 4** ist eine Mischung aus Action und Simulation. Wie gut funktioniert diese Mischung?
Wolfgang Fischer: „Hervorragend – weil beide gleichberechtigt sind. Wer nicht vorsichtig und taktisch klug vorgeht, muss perfekt schießen – sonst bleibt der Erfolg, vor allem in späteren Aufträgen, aus. Auch die Konfiguration der Mechs spielt in allen Missionen eine wichtige Rolle. Der Action-Part und damit das Beherrschen aller Funktionen einer solchen Kampfmaschine ist ebenso wichtig. Schlechte Schützen bekommen selbst mit harmlosen Gegnern ernsthafte Probleme."

Wolfgang Fischer spielt dank Force-Feedback-Joystick auch heute noch gern **Mechwarrior 4**.



PC Games: Was sollten die Entwickler beim Nachfolger besser machen?
Wolfgang Fischer: „Schwierige Frage. Ich hätte mir gewünscht, dass beim Befehligen einer ganzen Einheit von Mechs (im Fachjargon ‚Lanze' genannt) ausgefeiltere Taktikoptionen zur Verfügung stehen. Außerdem erwarte ich vom neuen **Mechwarrior** eine exzellente Grafik und Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt, wie man sie schon im Trailer sehen konnte."

DAS MECH-LABOR

Mit der richtigen Konfiguration zum Erfolg

Eines der wichtigsten Features von Mechwarrior 4 ist das Mechlabor, in dem Sie die Kampfroboter fast nach Belieben verändern und mit Ihren Lieblingswaffen ausstatten dürfen.



VIELSEITIG | Dieser 65 Tonnen schwere Loki verfügt über Einbaubuchten für Raketen, Strahlenwaffen und Projektilwaffen.



HÜBSCH BUNT! | Sie bestimmen, welche Lackierung Ihr Mech haben soll und welche Spezialausrüstung eingebaut wird.

TEAMARBEIT

Im Kampfgetümmel kommt es auf das Team an

Mechwarrior 4: Vengeance ist kein Spiel zum Wild-Drauflosballern. Neben dem geschickten Umgang mit dem Joystick kommt es auf die richtige Wahl der Waffen und die Teammitglieder an.

Die Kämpfe in Mechwarrior 4: Vengeance bestreiten Sie selten allein. Meistens sind Sie Teil einer Staffel, einer sogenannten Lanze, oder führen diese selbst an. Eine Lanze besteht in der Regel aus vier Mechs. In vielen der 26 Missionen der Kampagne hat sich eine Lanze aus einem leichtem Mech, zwei mittleren Mechs und einem schweren oder Assault-Mech bewährt.

Für Aufgaben wie Aufklärung oder Störmanöver eignet sich der leichte Kampfroboter hervorragend. Die beiden mittleren Kriegsmaschinen decken idealerweise Aufgaben im Nah- und Fernkampf ab und geben der Lanze Deckung. Der schwere Mech oder sein Pendant aus der Assault-Klasse sind fürs Grobe zuständig. Die Auswahl der Waffen wird vom jeweiligen Missionsziel sowie den persönlichen Vorlieben beim Roboterkampf bestimmt. Starke und schwere Waffen überhitzen bei häufigem Gebrauch den Mech, richten aber mehr Schaden an. Ist ein Mech nur mit Fernkampfwaffen ausgerüstet, kann er sich damit schlecht gegen Nahkampfmechs verteidigen. Ein schneller, leichter Mech kann alleine zwar keinen schweren Gegner vernichten, aber ablenken. Zwei bis drei leichte Mechs haben hingegen das Potenzial, auch einen schweren Battlemech in die Knie zu zwingen. ❑



UNGLEICH | Auf kurze Distanz macht ein schwerer Mech, Modell Atlas (grün, im Vordergrund), mit einem „leichten“ Shadow Cat kurzen Prozess.

MENÜS, MISSIONSBESCHREIBUNGEN UND VIDEOSEQUENZEN

Hier hat die Roboter-Action ordentlich Rost angesetzt

Während sich die Grafik und vor allem die Animationen des in die Jahre gekommenen Mech-Simulators auch heute noch sehen lassen können, wirken Videosequenzen und Missionsbeschreibungen schon sehr angestaubt.



BLOCKIG | Auf einem aktuellen, handelsüblichen Monitor bleibt vom damals netten Intro kaum mehr als ein unansehnlicher Pixelbrei übrig.



SCHWACHE PRÄSENTATION | Die Missionsbeschreibungen sind langweilig, grafisch unspektakulär und wenig hilfreich.

WUSSTEN SIE ...?

Mechwarrior 4: Vengeance basiert auf einer umfangreichen Vorlage: dem Tabletop-Spiel Battletech.

- **Brettspiel.** Seine Wurzeln hat Mechwarrior in der Welt des Tabletop-Brettspiels Battletech aus dem Jahr 1984. Dort treten zwei Spieler oder Teams aus mehreren Spielern gegeneinander an. Ausgetragen werden die Kämpfe auf hexgerasterten Landkarten mit Plastik- oder Zinnfiguren. In den ersten Editionen nutzte man noch Pappaufsteller für die Mechs. Jeder Spieler hält auf Datenbögen den Zustand seiner Battlemechs fest. Der Kampf wird mit zwei sechsseitigen Würfeln ausgetragen und erfolgt rundenweise.

- **Eigene Romanserien:** Rund um das Battletech-Universum gibt es eine Fülle an Romanen. Bisher sind rund 114 Titel erschienen. Allein in der normalen Battletech-Serie warten 60 Titel darauf, gelesen zu werden. Dazu kommen weitere 18 Bücher in der Reihe Battletech Classic. 30 weitere Romane führen die Edition Mechwarrior: Dark Age weiter – davon gibt es 16 auch in deutscher Sprache. Auf einen Ableger mit immerhin sechs Bänden haben es die Geschichten aus dem Computerspiel gebracht.

- **Add-ons:** Mechwarrior 4: Vengeance wurde zweimal ergänzt. Im Oktober 2001 reichte Microsoft das Add-on Mechwarrior 4: Black Knight inklusive einer neuen Kampagne für das Hauptspiel nach. November 2002 folgte das Stand-alone-Add-on Mechwarrior 4: Mercenaries. Des Weiteren sind zwei sogenannte Mech Paks – Clan Mech Pack und Inner Sphere Mech Pak – erschienen.

- **Zwei Jahrzehnte:** Erstmals stapften Mechs 1988 über die Bildschirme heimischer Amigas oder PCs. Unter der Marke Battletech erschien Battletech: The Crescent Hawks Inception. Ein Jahr später brachte Infocom den Nachfolger The Crescent Hawks heraus. Die ersten Mechwarrior-Titel entstanden 1989 bis 1996 bei Activision. Für Mechwarrior 3 nebst Add-on aus dem Jahr 1999 zeichnete das Entwicklerstudio Microprose verantwortlich, bevor Microsoft die Verantwortung für Mechwarrior 4: Vengeance übernahm. Für Konsolen sind ebenfalls Titel aus der Mechwarrior-Serie erschienen. Fans halten dabei MechAssault 2: Lone Wolf für einen der gelungensten Titel, die je auf der ersten Xbox veröffentlicht wurden.

Ab-16-DVD:

Seite 1:

Vollversion
Battlestations: Midway [1]

Gratisspiel
The Elder Scrolls 2: Daggerfall [2]

Mods & Maps
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles
- Adash – Stadt der Magie: Drittes Kapitel – Das Triumvirat der Danqua

Updates
Divinity 2: Ego Draconis Patch 1.01 (d)
Fallout 3 v 1.7 (d)

Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
DOS-Box
GamersIRC v5.26
VLC Media Player 0.9.4
Wallpapers
Winrar

Seite 2:

Videos
Aion: Tower of Eternity
Battlestations: Midway
Meisterwerke: Mechwarrior 4
Napoleon: Total War
R.U.S.E.
Resident Evil 5
Risen
Rossis Welt
Starcraft 2: Wings of Liberty + Opening Cinematic Teaser
The Secret of Monkey Island: Special Edition

Trailer
Drakensang: Am Fluss der Zeit

Mods & Maps
Crysis Wars
- Crysis Wars EX

Half-Life 2: Episode 2
- Mission Improbable
- Research and Development

Quake 4
- Use Destruction

Ab-18-DVD:

Seite 1:

Vollversion
Battlestations: Midway [1]

Gratisspiel
The Elder Scrolls 2: Daggerfall [2]

Mods & Maps
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Shivering Isles
- Adash – Stadt der Magie: Drittes Kapitel – Das Triumvirat der Danqua

Updates
Divinity 2: Ego Draconis Patch 1.01 (d)
Fallout 3 v 1.7 (d)

Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
DOS-Box
GamersIRC v5.26
VLC Media Player 0.9.4
Wallpapers
Winrar

Seite 2:

Videos
Aion: Tower of Eternity
Battlestations: Midway
Meisterwerke: Mechwarrior 4
Napoleon: Total War
R.U.S.E.
Resident Evil 5
Risen
Rossis Welt
Starcraft 2: Wings of Liberty + Opening Cinematic Teaser
The Secret of Monkey Island: Special Edition

Trailer
Drakensang: Am Fluss der Zeit

Mods & Maps
Crysis Wars
- Crysis Wars EX

Half-Life 2: Episode 2
- Mission Improbable
- Research and Development

Quake 4
- Use Destruction

Vollversion: Battlestations: Midway

Systemvoraussetzungen:
- P4 mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- 5,4 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Gratisspiel: The Elder Scrolls 2: Daggerfall

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 66 MHz
- 8 MB RAM
- 50 MB freier Festplattenspeicher
- DOS 6.0 [2]

Top-Video-Special: Starcraft 2

Wir konnten bei Blizzard **Starcraft 2: Wings of Liberty** anspielen. In unserem Video sehen Sie zum ersten Mal Szenen aus den Einzelspieler-missionen des Echtzeit-Strategiespiels.

[1] Bitte Installationshinweise auf Seite 6 beachten!

[2] Das Spiel sollte mit dem Emulator DOS-Box ausgeführt werden (auf Heft-DVD Seite 1).

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 10/09

Vollversion: Battlestations – Midway

DVD
Computec Media

PC Games
Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD
BATTLESTATIONS MIDWAY
Der Militär-Simulator: Mehr Infos ab Seite 6!

GRATISSPIEL RPG-Klassiker: Elder Scrolls 2: Daggerfall
VIDEOS Aion • R.U.S.E. • Risen Starcraft 2 • Resident Evil 5
MODS Crysis Wars • Quake 4 Half-Life 2 • Elder Scrolls: Oblivion

EXKLUSIV-BESUCH
NAPOLEON TOTAL WAR
Das neue Empire: Noch besser, noch taktischer!

KNALLHART GETESTET
WOLFENSTEIN
id Software schießt los: So gut ist die deutsche Version des Skandalspiels!

SELBST GESPIELT!
DRAKENSANG 2
Das Schwarze Auge: So geht die Rollenspiel-Saga weiter!

KAMPAGNE ENTHÜLLT!
STARCRAFT 2
Wir waren bei Blizzard und haben den Solo-Modus ausprobiert!

USK ab 16 freigegeben

10/09 | € 5,50

4 191278 205504 10

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

ANZEIGE





*3,99 EUR pro SMS, **4,99 EUR pro SMS inklusive VF D2 Transportanteil 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR pro SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber.

Handy-Kompatibilitätsliste auf **www.mobileunlimited.de**

Die besten Games für Dein Handy!

Download-Charts

1. **Gehirnjogging 2**
2. **Worms 2008**
3. **The Sims 2**
4. Need for Speed Undercover
5. WWE Smackdown vs Raw 2009
6. Gothic 3 The Beginning
7. Wer wird Millionär Edition 3
8. Die Simpsons Itchy und Scratchy Land
9. Zum-Zum
10. Call of Duty 4





Gehirnjogging 2
GAMEPCG **2108**

Top-Neuzugänge! ++ Top-Neu





Wer wird Millionär Edition 3
Game-Code: **GAMEPCG 1838**



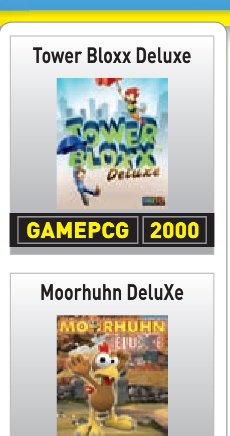
Zum-Zum
Game-Code: **GAMEPCG 2113**



Cluedo
Game-Code: **GAMEPCG 1705**

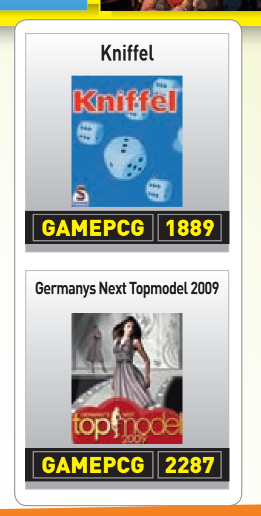
Sende:
GAMEPCG + CODE an 53000*
Beispiel: **GAMEPCG 2108**
Kein Abo! Eine SMS pro Game!





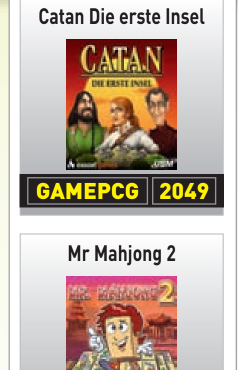
Tower Bloxx Deluxe – **GAMEPCG 2000**

Moorhuhn DeluXe – **GAMEPCG 2339**



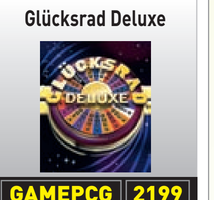
Kniffel – **GAMEPCG 1889**

Germanys Next Topmodel 2009 – **GAMEPCG 2287**



Catan Die erste Insel – **GAMEPCG 2049**

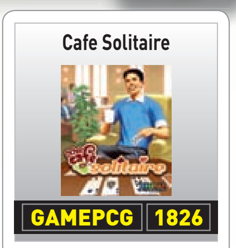
Mr Mahjong 2 – **GAMEPCG 1744**



Glücksrad Deluxe – **GAMEPCG 2199**



Kasparov Chess – **GAMEPCG 1704**

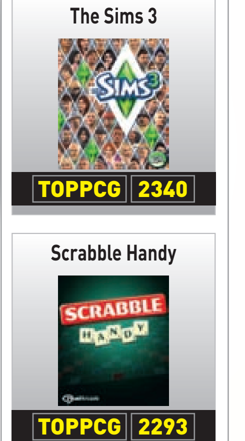


Cafe Solitaire – **GAMEPCG 1826**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

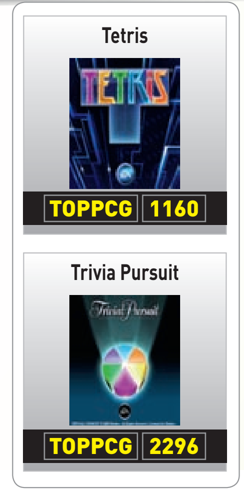
Sende:
TOPPCG + CODE an 53000**
Beispiel: **TOPPCG 2340**
Kein Abo! Eine SMS pro Game!





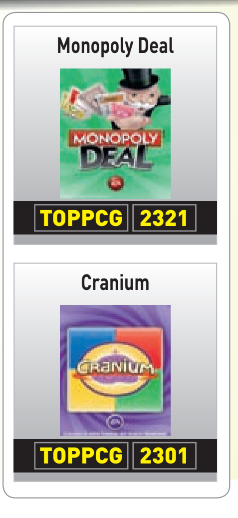
The Sims 3 – **TOPPCG 2340**

Scrabble Handy – **TOPPCG 2293**



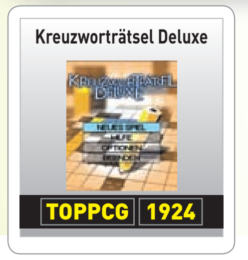
Tetris – **TOPPCG 1160**

Trivia Pursuit – **TOPPCG 2296**

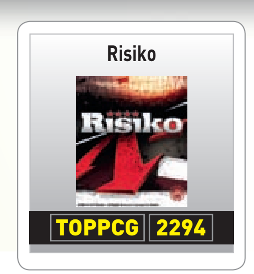


Monopoly Deal – **TOPPCG 2321**

Cranium – **TOPPCG 2301**



Kreuzworträtsel Deluxe – **TOPPCG 1924**



Risiko – **TOPPCG 2294**



SimCity Metropolis – **TOPPCG 2190**

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 10/09

Vollversion:
- Battlestations: Midway [1]

Gratisspiel:
- The Elder Scrolls 2: Daggerfall [2]

Top-Videos:
- Aion: Tower of Eternity
- Risen
- Rossis Welt
- Starcraft 2: Wings of Liberty
- The Secret of Monkey Island: Special Edition

Top-Mods & Maps:
- Crysis Wars: Crysis Wars EX
- Half-Life 2 - Episode 2: Mission Improbable

[1] Bitte Installationshinweise auf Seite 6 beachten!
[2] Das Spiel sollte mit dem Emulator DOS-Box (auf Heft-DVD Seite 1) ausgeführt werden.

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 10/09

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Im nächsten Heft

❑ Reportage

Blizzcon



Immer eine Reise wert: Wir waren für Sie bei der Blizzard-Hausmesse im kalifornischen Anaheim und stellen alle Neuheiten der **World of Warcraft**-Macher vor!

❑ **Reportage**

Gamescom | Wir berichten von der nach Köln umgezogenen Spielemesse.



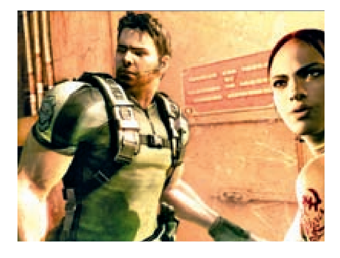
❑ **Test**

Batman: Arkham Asylum | Grandioses Action-Abenteuer mit dem schwarzen Ritter.



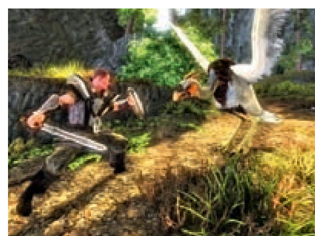
❑ **Test**

Resident Evil 5 | Wie gut ist die PC-Umsetzung des Konsolen-Horror-Shooters?



❑ **Test**

Risen | Wie viel **Gothic** steckt wirklich in Piranha Bytes' Rollenspiel?



PC Games 11/09 erscheint am 30. September!

Vorab-Infos ab 26. September auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
In neuem Gewand mit diesen Tests: P55-Mainboards, Wasserkühlung, Speicherbausteine, CPU-Kühler.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Alle Trends und die besten Produkte von der IFA 2009 sowie Tests von XL-TVs ab 46 Zoll Bildschirmdiagonale.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200, redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Vorstand: Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin: Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.): Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter: Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print): Alexander Bohnsack (abs), Marc Brehme (mb), Lukasz Ciszweski (lc), Alexander Frank (af), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Sascha Lohmüller (sl), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (sw)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Andreas Bertits (ab), Ralph Wollner (rw)
Trainees: Christine Donath (cd), Stefan Dworschak (sd) Sandra Friedrichs (sf), Florian Hamburger (flh), Pascal Hartmann (ph), Tobias Kujawa (ku), Lukas Löhr (lul), Matti Sandqvist (ms), Tom Sauer (ts), Christoph Schön (csc)

Redaktion (Videos): Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz: Kristina Haake

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Layout: Sebastian Bienert, Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Silke Engler
Audio + Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leiter Neue Medien: Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online: Florian Stangl
Redaktion: Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter: Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign: Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
René Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY STYLE
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM


Games for Windows


XBOX 360